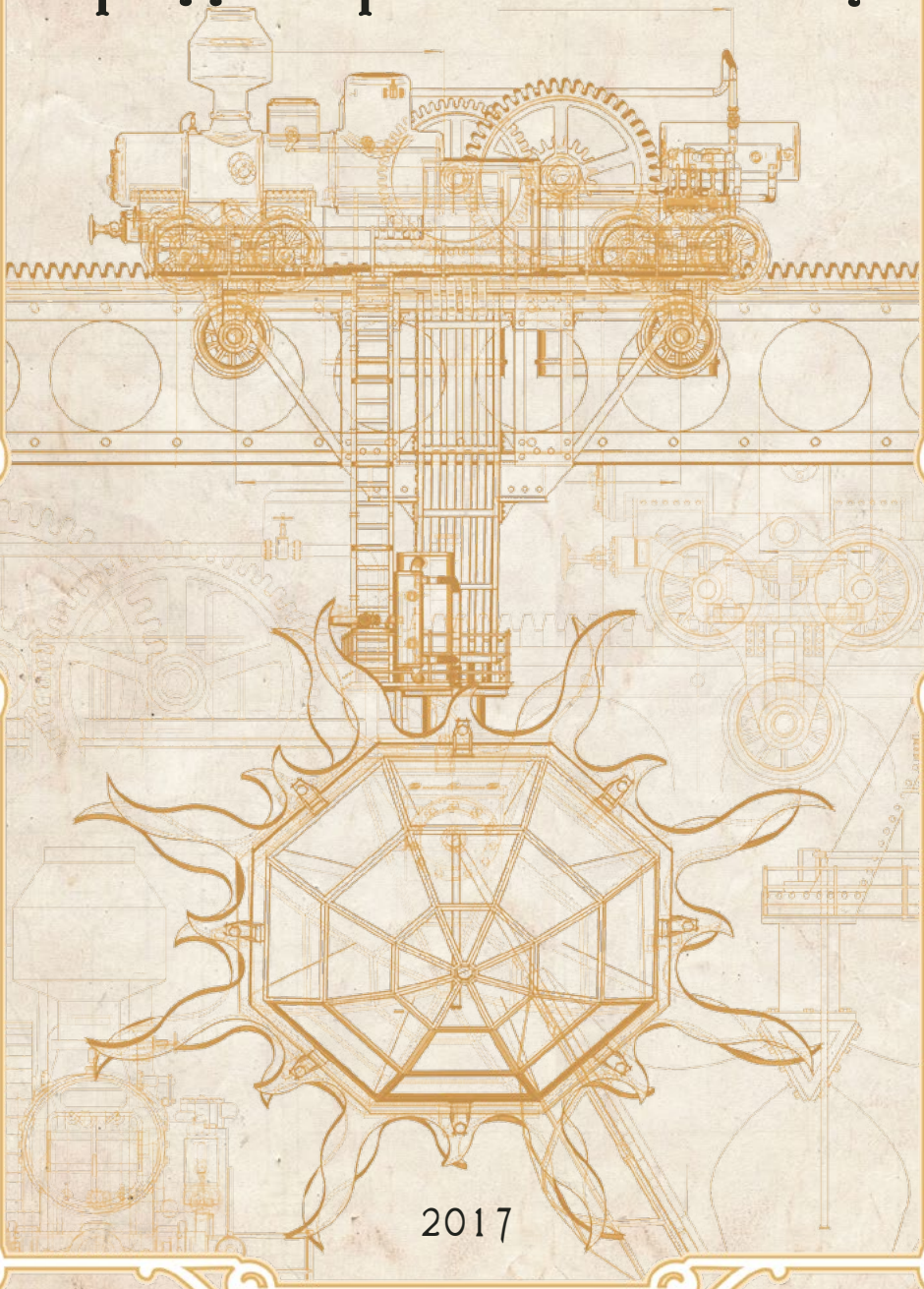
Город Парового Солнца

Настольная ролевая игра

Город Парового Солнца



2017

УДК 794.02
ББК 77.056я92
Г 701

Игумнов Г., Симонов В.
Г 701 Город Парового Солнца. Настольная ролевая игра. — Студия 101, СПб. 2017. — 336 с.

«Город Парового Солнца» — настольная ролевая игра в стилистике стимпанка, расчитаная на жанры детектива, викторианских ужасов и приключений. События разворачиваются в конце XIX века, в городе, который должен был стать Утопией рационального века, но из-за неизвестного катаклизма попал в серый и мрачный мир Лимба.

УДК 794.02
ББК 77.056я92

© Авторы, 2017

Содержание

Вступление 6

Книга человека

Прибытие поезда 9
Что вы знаете 16
Век разума 18
Лимб 21
Структура города 23
Городские службы 26
Паровая жизнь 29
Залог души 33
Варианты игровых групп 34
Группа друзей 34
Наёмники 36
Ячейка организации 38
Тайное общество 39
Примеры персонажей 40
Авантюристка 40
Изобретатель 41
Детектив 42
Страж 43
Медиум 44
Фабричный рабочий 45
Учёный 46
Техномаг 47
Врач 48
Бандит 49
Новые черты 50
Новые изъяны 59
Экипировка 63
Духовое оружие 63
Механическое оружие 64
Паровое оружие 65
Техномагические пистоли 66
Паровой доспех 67
Сумма технологий 72
Изобретения 78
Мастерская 78
Создание магомеханических изобретений 80
Проект 81
Сборка силового ядра 82
Стандартные силовые ядра 84
Элементы ядра 94
Сборка изобретения 104
Оружие 106
Автоматоны 108
Транспорт 110
Протезы 111
Создание своих модификаций 112
Создание уникальных изобретений 113
Использование изобретений 113
Неполадки 114
Дополнительные модификации 114

Книга Демона

Дело о потерянном завещании 117
Что вы знаете..... 122
Восход и Затмение 124
Год хаоса.....126
Городской совет..... 128
Стража 131
Экспедиционный корпус..... 136
Церковь 140
Университет..... 142
Демоны..... 144
Первый контакт 144
Железное посольство 145
Диаспора 147
Магия..... 149

Книга Ангела

Дело о таинственном механизме..... 165
Что вы знаете..... 173
Западный портал 174
Городские интриги..... 176
Городской совет 176
Стража и Проклятый отряд.....177
Церковь 179
Преступный мир.....179
Иерархия демонов.....181
Тайные общества.....183
Общество Северо-Запада.....183
Орден Альбатроса.....185
Культ Затмения 186
Кустодес Умбра 188
Эрин Куг-Муш 189
Клэпперы 189
Орден Святого Германа.....191
Братство Шести Ключей.....194
Мировые правительства 195
Пустоши Лимба 196
Городская археология 199

Книга Творца

История мира 203
Первый город.....203
Война Греха и Исход 205
Война Забвения 206
Залы творца.....207
Сборщики душ 209
Причины Затмения 210
Бримстоун и техномагия.....212
Иерархия демонов.....213
Городская политика 216
Канцлер 216
Кустодес Умбра 218
Культ Затмения 218
Серые ангелы..... 220
Орден Альбатроса.....221
Орден Св. Германа 222
Клэпперы 223
Железное посольство..... 225
Эрин Куг-Муш 226
Демоническая диаспора..... 228
Братство Шести Ключей.....229
Общество Северо-Запада 229
Рекомендации ведущему 231
Детектив.....231
Ужасы.....232
Приключения и крипто-детектив.....233
Создание персонажей демонов и ангелов 234
Демоны.....234
Полудемоны.....237
Ангелы.....238
Полуангелы 238

Персонажи ведущего..... 240
Преступники 240
Стража 242
Экспедиционный корпус 243
Демоны.....244
Обитатели Лимба.....246
Выдающиеся личности..... 250
Экспедиционный корпус 250
Университет.....252
Промышленность 254
Стража 257
Демоны.....258
Гильдия магомехаников.....261
Тайные общества и власть 263
Культура 266
Преступность 268
Ценности в подземельях 270
Готовые приключения..... 275
Дело о крылатой статуэтке.. 279
Предыстория.....279
О чем пишут в газетах.....280
Первая сцена.....280
Вторая сцена 282
Третья сцена 283
Интермедия 284
Четвертая сцена.....285
Пятая сцена.....286
Шестая сцена.....288
Рекомендации ведущему.....289
Персонажи ведущего.....290
Дом забытых..... 293
Введение.....293
Газетные заголовки 293
Сцена первая.....294
Сцена вторая.....295
Интермедия 297
Сцена третья 297
Эпилог 312
Рекомендации ведущему.....314
Путь пилигрима 315
Введение.....315
О чем пишут в газетах.....318
Сцена первая.....318
Интермедия 320
Сцена вторая.....321
Сцена третья 323
Сцена четвертая 328
Эпилог 330
Персонажи ведущего.....331
Советы ведущему 333

Вступление

Вы держите в руках книгу, описывающую игровой мир в жанре стимпанка и альтернативной истории. Все его события разворачиваются в конце XIX века в параллельной реальности — Лимбе. Туда при загадочных обстоятельствах с Земли перенесся целый город — рукотворная утопия, носившая имя Город Солнца. Оказавшись в новой реальности, жители переименовали его в Паутину и научились выживать в непривычных условиях.

Для игры вам понадобится базовая книга «Дневника авантюриста», на правилах которой основана механика «Города Парового Солнца».

Книга «Город Парового Солнца» состоит из четырех частей. Ведущему стоит прочитать их все, игрокам понадобятся только некоторые.

Книга Человека. В данном разделе содержится базовая информация о Паутине, ее истории и действующих в ней организациях, здесь же вы найдёте новые черты и изъяны, примеры персонажей и игровых групп, а также правила по изобретениям. Тем, кто планирует играть людей, недавно приехавших в Паутину, достаточно только этого раздела.

Книга Демона. Здесь помещена более подробная информация об истории Паутины: что происходило в городе после Затмения, как строились отношения горожан с демонами, что представляет собой Паутина сейчас. Также этот раздел содержит правила по магии, включающие подробное описание трех новых мистических даров. С «Книгой Демона» следует ознакомиться тем, кто планирует играть более опытных персонажей или людей, давно живущих в Паутине.

Книга Ангела. Этот раздел посвящён тайным обществам и содержит всю информацию, которую можно получить, не состоя в них. Здесь же более подробно рассказывается о городской политике, а также о пустошах Лимба и древних тайнах, которые они скрывают. «Книгу Ангела» рекомендуется прочесть в том случае, если вы планируете начинать игру сразу опытным персонажем, который знает гораздо больше, чем рядовые обыватели.

Книга Творца. Данный раздел предназначен только для ведущего. В нем содержатся история Лимба, истинная подоплека происходящих в Паутине событий, дополнительные игровые правила, советы ведущему, а также три готовых сюжета приключений, подходящих для начинающей группы.

Книга Человека

И сказал Творец: «Дарую вам волю, ибо в свободе познаете вы мою любовь»

Книга сотворения,
Вавилон, Земля

Прибытие поезда

Я вырвался из душного вагона, как из пасти огромного чугунного чудовища. Поездка в купе без окон навевала мысли о путешествии в домовине в преисподнюю, что, впрочем, отчасти отвечало истине. Последний час пути был невыносим: мой сосед, мистер Кроквиль, болтал в нервном исступлении без умолка. Удивительно, как в этом маленьком человечке помещалось так много слов.

В первые же минуты Лимб неприятно поразил меня: хмурое серое небо давило так, что хотелось пригнуться, а ноздри раздражал тяжёлый дух, типичный для промышленных районов. Издалека доносился глухой рокот — в высоте над городом по рельсу двигалось огромное металлическое солнце. Если бы не ощутимый толчок сзади, я бы долго еще разглядывал все это, стоя прямо у дверей поезда. Вот она какая, легендарная Паутина! Не слишком приятное место. Впрочем, Барни ведь справился, успокоил я себя, значит, справлюсь и я. А ведь он еще и преуспел здесь. И наплевать, что отпрыск некогда богатого рода не должен заниматься презренным ремеслом. Как живот впервые подведёт от голода, мигом отправишься по стопам старшего брата на заработки.

Толпа понемногу редела. Дюжий носильщик в форме прошагал мимо меня пару раз, но потом все-таки решил подойти.

— Не нужна ли вам помощь с багажом… сэр? — это обращение он выдавил из себя с сомнением. Очевидно, я выглядел не самым достойным образом.

Я взял в руки единственный саквояж и покачал головой. Потом спохватился.

— Постойте, любезный. Где у вас располагаются скобяные лавки?

— Вам крупные конторы, сэр, или именно лавки? — уточнил он.

— Лавки, наверное, — я почувствовал, как лицо краснеет. Барни говорил, что обходится двумя-тремя помощниками. Такое заведение трудно посчитать крупным.

— Сектор Вечера там, до среднего кольца ходит трамвай, — он ткнул коротким пальцем влево и зашагал прочь, не дожидаясь чаевых. Присказка «сэр» тут же улетучилась. Даже его спина выражала презрение.

Сначала, выйдя из трамвая, я брёл по указанному сектору наугад. Крутил головой, удивляясь странным

уличным механизмам и сплетениям труб пневмопочты. Потом едва не попал под колеса паромобиля, выслушал несколько цветистых ругательств и запоздало преисполнился бдительности. Чем дальше я уходил от центра, тем проезды становились уже, а дома — обшарпанней. Вдалеке вырастали кирпичные трубы, надрывно плюющиеся дымом. Непривычный воздух все так же давил на грудь. Не верилось, что для лавки брат мог избрать такое унылое место. Впрочем, что я знаю о здешних кварталах?

Одна из вывесок привлекла мое внимание, и я толкнул дверь книжного магазина. Высокий мужчина с приятными чертами приветливо кивнул мне из-за прилавка. Несмотря на жару, на нем были теплый костюм-тройка и котелок.

— Чем могу помочь, любезный сэр?

В его внешности угадывалась испанская кровь, но речь незнакомца звучала безукоризненно правильно, без малейшего акцента, будто бы нам ставили выговор в одном колледже.

— Мне нужно попасть в... минуточку... — я полез в карман за бумагами, чтобы без ошибок зачитать адрес брата. Единственная ниточка в этом странном мире.

— Вы, верно, заплутали, вам нужна улица Мильтона в секторе Надира. Здание посольства — самое большое в квартале, мимо не пройдете.

— Позвольте, — поразился я. — С чего вы взяли, что мне туда надо?

— Многим туда надо, — улыбнулся он. — По вашему виду не скажешь, что вам не нужны деньги.

Я наконец-то понял, куда он меня отправил.

— Я не намерен заключать сделку с демонами. И нет, подъёмные мне не нужны, — признаться, я увереннее говорил, чем чувствовал себя.

— Рабочих рук тут хватает, а жизнь недёшева, — заметил мужчина будто вскользь. Мне показалось, что в полумраке магазина его глаза особенно ярко блеснули.

— Я вообще предпочитаю не иметь лишний раз дел с представителями других видов.

— Как и большинство местных, — ответил он задумчиво. — Так чем могу помочь?

— Карту города, пожалуйста.

Про пресловутую ссуду я был наслышан. Деньги деньгами, а рисковать бессмертной душой в случае невозврата займа — удовольствие маленькое..

— Удачи вам, сэр, — пожелал хозяин магазина напоследок и вежливо приподнял котелок.

На его лбу красовалась пара рожек.

* * *

Я все-таки отыскал нужный дом — неприметное здание, словно прячущееся между рослыми соседями. Вот будет сюрприз для Барни.

На стук долго никто не отзывался. Потом дверь все же приоткрылась, и на меня глянул карий глаз.

— Вы по записи, сэр?

— Нет... да... — грудь сдавило недоброе предчувствие. — Я ищу мистера Томпсона. Насколько мне известно, по этому адресу находится его лавка.

— Мистер Томпсон... — дверь отрылась шире, явив мне живую мордашку, обрамленную каштановыми кудрями. На вид девушке было лет девятнадцать. — Эй, Ларри! Ты не знаешь мистера Томпсона? — она шагнула назад, пропуская меня внутрь.

— Впервые слышу, — проворчал толстячок в цилиндре, приподнимаясь из-за стола мне навстречу.

— Барнабас Томпсон, — уточнил я.

— И снова мимо.

— У него тут была лавка, — терпеливо пояснила девушка.

— А-а-а, бедняга Барни! — толстяк махнул рукой. — Он арендовал это помещение до нас. Пару месяцев назад разорился и на нервной почве слёг. Так и не выходили.

Я придвинул стул и с размаха сел, наплевав на все приличия.

— То есть как это — не выходили?!

— Вот так, — толстяк развел руками. — Послушайте, мистер...

— Реджинальд Томпсон, — представился я машинально.

— Родственник, значит?.. Не признавайтесь в этом никому. Бедолага оставил долги, которые повесят на вас. Кстати, я Ройс, Ларри Ройс.

В его пухлых пальцах невесть откуда появилась стопка визиток, одну из которых он кинул мне.

— «Детективное агентство Ройса», — автоматически прочитал я. — Послушайте, здесь явно ошибка. Брат недавно присылал весточку, писал, как у него отлично идут дела, уверял, что скоро вернет займы и...

— Чего только не придумаешь, чтобы успокоить родственников, — сочувственно сказала девушка, погладив меня по плечу. — Вы тоже успели оформить ссуду или вольны уехать?

В этот момент скрипнула внутренняя дверь. Оттуда высунулся рыжий встрёпанный паренёк. Он был обвешан всякими приборами так, что даже в своем горе я поразился, как он еще держится на ногах.

— О, у нас клиент?

— Не клиент, — со вздохом сказала девушка.

— Тогда пойдем, Сара, ты мне нужна, подержишь одну штуку, — безапелляционно заявил паренёк

и снова скрылся. Девушка поспешила за ним.

— Наш криминалист на полставки, Кшиштоф. Студент-техномаг. Пока от него, правда, больше вреда, чем пользы, — пожаловался Ларри.

— И это весь ваш персонал? — спросил я безучастно. Мысли мои были заняты другим.

Что же делать? Искать могилу брата? Действительно уезжать?

Какой удар для матери!

— Еще пара человек на заданиях. С клиентами пока не густо, — осклабился Ларри. — Но ничего, мы развернемся, дайте только срок. Тут у нас конкурентов мало.

Наш разговор был прерван стуком в дверь.

— Тшш, — зашипел Ларри. — Раз не успели уйти поздорову, делайте вид, что вы клиент. Сара! Сара, открой!

В комнату вплыли две дамы. Одна из них, в платье с пышным турнюром и с вуалью на лице, явно имела знатное происхождение, другая, тоненькая блондинка, была, похоже, служанкой или наперсницей.

— Это детективное агентство? — произнесла первая дама низким голосом, в котором отчетливо слышались нотки сомнения. Я ее понимал: обстановка выдавала плачевное финансовое положение конторы. — С кем я могу переговорить по поводу щекотливого дела?

Толстяк Ларри просто раздулся и закачал цилиндром.

— Можете говорить со мной. Уверяю, мы решаем все вопросы. Садитесь, рассказывайте. Угодно выпить?

Даже вуаль не могла скрыть, что дама побурела от возмущения.

— Куда ты меня привела? – процедила она тихо, обращаясь к служанке, и с силой сжала ее предплечье. — Неужели не было другого, приличного места?

Я поймал бегающий взгляд блондинки и вздохнул. Жалость к девушке на миг вытеснила собственные горести.

— Сударыня, позвольте загладить сей прискорбный инцидент, — я встал и подвел даму к единственному пристойно выглядящему креслу в углу комнаты. — Не обращайте внимания на служак, это от чрезмерного усердия. Вы же понимаете, им нечасто приходится иметь дело с аристократами. Разрешите предложить вам стакан воды и заверить, что подобное не повторится. Сейчас к вам подойдет наша сотрудница и внимательно вас выслушает.

Ларри возмущённо пыхтел сзади, но помалкивал. Когда же я уступил место Саре, вооруженной блокнотом и сочувствием, он цепко взял меня за пуговицу сюртука и поволок вглубь дома, благо дама в этот момент потянулась за платочком и на нас не смотрела.

— Вы образованный, похоже, мистер Томпсон? — сказал Ларри мрачно, едва за нами захлопнулась дверь. — Знаете приличное обхождение, есть кругозор и все такое?

— Не жалуюсь, — ответил я осторожно.

— Вот что, — он нахмурился. — Нам нужен такой человек, как вы.

Хотя бы пока мы сами не оперимся. Пугать клиентуру ни к чему, это я понимаю. А от нас уже сбегали перспективные неженки.

— Тогда смените в конторе мебель, — посоветовал я автоматически. — И не предлагайте леди выпить, если они не молодые и прогрессивные.

— Всенепременно, мистер! Слушайте, раз у вас не выгорело со скобяной лавкой — а я вам соболезную, поверьте! — вы вполне сможете поправить свои дела за наш счет. Будете лицом компании, так сказать, хе-хе. Если что, я знаю пару дешевых комнаток в секторе Заката.

Признаться, я был слегка ошеломлен.

— Право, я не знаю... Хотя мне все равно придётся задерживаться здесь: надо узнать побольше о брате. Но я несведущ в детективном деле, так что...

— Вот и договорились, — Ларри потряс мою руку. — Само собой, вам будет причитаться процент от гонораров.

Он прислушался к воркованию Сары за стенкой и удовлетворённо заключил:

— Добро пожаловать в «Агентство Ройса»!

Что вы знаете

- Над Адриатическим морем, где раньше располагался небольшой остров Крк, находится портал, к которому ведут железнодорожные рельсы. Портал открывает путь к Паутине — городу, два десятилетия назад заброшенному из нашего измерения в странную реальность (попавшие туда люди нарекли ее Лимбом).

- Паутина — место, где можно начать новую жизнь и подняться на невиданные высоты или, наоборот, потерять последнюю надежду.

- Небо Лимба вечно затянуто облаками, за которыми скрывается солнце. Местные жители вышли из положения, запустив механическое светило. Оно каждый день проезжает над Паутиной по огромному рельсу.

- В местном мире проживают демоны, хотя это и странно звучит для людей просвещенного века. Демоны вполне успешно торгуют с городскими жителями и даже могут выдать вновь прибывшему крупный займ под залог души.

- Главное богатство Паутины — бримстоун. Этот минерал является сверхэффективным топливом для паровых машин и добывается на рудниках в Лимбе. Его также можно купить у демонов.

- Паутина остается крупным научным, культурным и торговым центром Европы. В городских мастерских и на фабриках собирают невероятные машины и механизмы, а ювелиры и скульпторы делают украшения и изваяния, поражающие красотой и тонкостью обработки. Только в Паутине мастера-металлурги изготавливают красную сталь — легкий и прочный сплав, известный далеко за пределами города.

- Университет Паутины — одно из лучших учебных заведений Европы, и чтобы стать его студентом, нужно иметь либо светлый ум, либо внушительную сумму для оплаты учебы.

В Паутине налажена сеть пневмопочты. Даже в самых бедных районах города в каждом доме есть свой входящий код пневмопочты, а на улицах едва ли не на каждом шагу можно наткнуться на пункт отправки корреспонденции.

Разносолы в Паутине стоят больших денег. Основу рациона простых горожан составляют грибы, которые выращиваются на плантациях в северной части города, крысы, которые, в отличие от большинства других земных животных, отлично чувствуют себя в Лимбе, и консервы, привозимые с Земли.

Общественный порядок в Паутине поддерживает стража, но на расследование серьезных преступлений сотрудники этой службы не способны.

Власть в городе принадлежит городскому совету, избираемому раз в пять лет. Его возглавляет канцлер, на данный момент эту должность занимает Оттавио Корнаро.

В Лимбе иначе протекают некоторые химические реакции, поэтому все известные взрывчатые вещества там горят медленнее, чем на Земле. Вместо порохового оружия приходится использовать пружинное и духовое. Бримстоун в Лимбе тоже горит медленнее, так что смеси на его основе, которые на Земле применяют как взрывчатку, в Лимбе используют в качестве топлива для домашних паровых котлов.

Век разума

XIX век называют «эпохой разума»: именно в это столетие научное познание мира стало важнейшей ценностью, а старые предрассудки отступили. Многие мыслители принялись рассуждать о возможном начале нового золотого века в истории человечества, и для того были причины: Первая французская республика выстояла, не скатившись в гражданскую войну, Османская империя находилась в глубоком политическом кризисе и поэтому полностью замкнулась внутри себя, а правители Великобритании и Российской империи предпочли выяснять отношения на биржах, а не на полях сражений. Благодаря этому всю первую половину века на территории Европы не было крупных войн, что в сочетании с малым количеством неурожайных лет привело к изрядному экономическому подъёму. Святой Престол и Святейший Синод постепенно утрачивали свое влияние под натиском науки и образования, и европейские страны начали возобновлять сотрудничество с языческой Скандинавией, которая находилась в экономической блокаде больше ста лет.

Золотому веку нужен был символ, и этим символом стал Город Солнца — утопический проект, реализованный на острове Крк в Адриатическом море. В основу проекта лег труд французского философа Николя Гронэ «Возвращение в Город Солнца», содержащий подробное описание того, как должен быть устроен идеальный город нового времени. Поселение-символ заложили в 1844 и отстроили к 1852 году. На церемонии открытия было объявлено, что человечество вступило в новую эпоху — эпоху торжества науки и разума, которая принесет счастье и процветание всем людям на земле. В последующие годы Город Солнца активно развивался, в стенах его университета ученые совершили множество важных открытий, а облюбовавшие его мастера создали множество прекрасных произведений.

Идеальные социумы редко существуют долго, не стал исключением и Город Солнца. Ровно через двадцать лет после его заселения, в ночь с 20 на 21 июня 1872 года, город исчез. Рано утром моряки обнаружили на месте острова Крк лишь огромный водоворот, и три года ученые спорили о природе явления, поглотившего рукотворный символ золотого века. Газетчики нарекли та-

инственную катастрофу Затмением, сравнивали погибший город с Атлантидой и рассуждали о том, что человечество было в очередной раз наказано за свою самоуверенность.

О судьбе исчезнувшего города стало известно только в сентябре 1875 года, когда на полуразрушенном железнодорожном мосту, соединявшем остров с материком, будто бы из воздуха материализовался железнодорожный состав. Пассажиры поезда рассказали, что в ночь Затмения Город Солнца вместе со всеми жителями перенесся в иное измерение, и этот новый мир сложно было назвать дружелюбным. Больше всего он напоминал Лимб — пресловутый первый круг Ада, каким его описывают католики. Многие горожане погибли, однако выжившим удалось свыкнуться с новой реальностью и, более того, обнаружить там залежи доселе неизвестного человечеству минерала, горящего в несколько раз дольше и жарче, чем уголь. Волшебную находку назвали бримстоуном и начали успешно использовать в качестве топлива для паровых машин и обогрева жилья. А через три года к городским властям заявились демоны, которые, как внезапно выяснилось, давно и прочно обосновались в том мире, и предложили восстановить сообщение с Землей за право наладить торговлю с нечаянными переселенцами.

Возможностью вернуться из Лимба на родину в первое время воспользовались многие, однако через несколько лет маятник качнулся в обратную сторону, и в затерянный в ином измерении город начали стекаться люди. Кого-то привлекал

полагавшийся переселенцам стартовый капитал; кто-то приезжал сюда ради возможности жить и творить в месте, которое даже после катастрофы оставалось центром науки, искусства, а теперь еще и техномагии, работающей по не до конца осознанным принципам; авантюристов и искателей приключений манили слухи о найденных в Лимбе несметных сокровищах.

Правда (а это, конечно же, выяснялось только на месте), договор о выдаче стартового капитала содержал несколько абсолютно кабальных пунктов, а слухи о сокровищах были сильно преувеличены. Тем не менее, город продолжал развиваться. Местные жители переименовали его в Паутину, мрачновато намекая, что вырваться из него не так-то просто.

Игровые события «Города Парового Солнца» происходят в середине 1890-х годов. К этому моменту в Паутине наблюдается расцвет науки и культуры. В городе достаточно дёшев бримстоун, который как поставляется демонами, так и добывается в Лимбе, а потому в жизнь даже простых людей вошли многие передовые технологии. Здания опутаны трубами пневмопочты, проложенной почти в каждую квартиру, и приводными валами паровых котлов. По улицам протянута сеть парового трамвая, а над городом каждый день проезжает огромное механическое солнце, призванное заменить обычное, которое всегда закрыто низкими облаками Лимба. С 1870-х годов в Паутине существует диаспора демонов, а по итогам последних выборов, прошедших в 1893 году, у них даже появился свой представитель в городском совете.

С 70-х годов в городе активно изучается природа техномагии – технологии, позволяющей преобразовывать окружающий мир с помощью специального оборудования. Энергию для этого оборудования получают из специфического излучения Лимба. Стоит признать, что теоретики мало продвинулись в объяснении сути техномагии, зато практики с её помощью успешно обрабатывают материалы, придают им новые свойства и применяют их в мастерских и на фабриках.

Лимб

Мир, в который попал Город Солнца, сложно назвать гостеприимным и приятным для глаз местечком. Бледное дневное светило здесь вечно скрыто низкими свинцовыми облаками, а сероватые песчаники могут породить только рахитичные, изломанные деревья да хищных тварей, к счастью, слишком мелких для того, чтобы быть действительно опасными для человека. Вся эта безрадостная картина так напоминала попавшим сюда людям Лимб — первый круг Ада, каким его описывает католическая мифология, — что данная местность получила именно это звонкое имя.

Правда, спустя несколько лет стало понятно, что Город Солнца попал в едва ли не самую неудачную точку, где некогда, судя по всему, произошла катастрофа, природу которой до сих пор не установили. А всего в сотне километров от города растительность становилась заметно гуще, почвы — плодороднее, а животный мир — разнообразнее. Однако название «Лимб» уже прижилось, а исследование отдаленных и более благоприятных для житья территорий представлялось довольно сложной задачей: для дальних походов требовалась надежная сеть опорных поселений, необходимых для снабжения научных отрядов. Без этого отправлять экспедиционный корпус изучать неразрушенные части Лимба было равносильно убийству.

В первые годы после Затмения было предпринято несколько попыток облететь окрестности на воздушном шаре или дирижабле, но они потерпели крах из-за более чем странных воздушных потоков Лимба. У самой земли ветер почти не ощущается, однако стоит поднять любой летательный аппарат на несколько метров, как сильнейшие потоки воздуха собьют его вниз. Ученые до сих пор ломают голову, почему город служит своеобразным щитом для воздушных масс: в его центре дирижабль, приспособленный для патрулирования, можно поднять на добрую сотню метров, тогда как над внешним кольцом ветра устанавливают воздушный потолок на двадцати метрах, а в пустошах сбивают смельчака, рискнувшего лишь оторваться от земли.

Этот феномен чаще всего связывают с центральным порталом, но никаких научных подтверждений данная теория пока не имеет. Так или иначе, ветра Лимба поставили

крест на сколько-нибудь серьезном развитии воздухоплавания.

Судя по всему, влияют они и на организм человека: смельчаки, пытающиеся отправиться в пустоши без защитного оборудования, а также бедняки, живущие на окраинах, нередко страдают от неизвестной смертельной болезни, вызывающей нарушения работы всех органов. В самой же Паутине, как заметили во второй половине 1880-х, люди, напротив, практически перестали стареть и страдать от болезней, и смертью им грозит только несчастный случай да попытка выехать за пределы городского периметра. При этом особенно сильно подвержены разрушительному влиянию ветров Лимба те, чей возраст уже достаточно велик по земным меркам. Ученые до сих пор безрезультатно бьются над этой загадкой, а многие люди начали переезжать в Паутину в надежде на вечную жизнь.

Структура города

Город Солнца должен был стать идеальным местом для жизни, и проект его строительства разрабатывали долго и тщательно, привлекая к работе ведущих урбанистов и архитекторов.

План города представляет собой центральный круг, вокруг которого расположены три концентрических кольца, разделенных бульварами. От центра лучами отходят восемь проспектов, делящих кольца на сектора. Каждый из проспектов имеет название, связанное с ходом солнца по небу.

Это (начиная с северного, по часовой стрелке): проспект Надира, проспект Ночи, проспект Восхода, проспект Утра, проспект Зенита, проспект Дня, проспект Заката, проспект Вечера. Сектор, расположенный по часовой стрелке от проспекта, носит то же название. В каждом из секторов предполагалось сконцентрировать организации определенного толка, а также жилье для их сотрудников, чтобы тем не приходилось тратить слишком много времени на дорогу от работы до дома и обратно.

Изначально в центре города располагался университетский комплекс, однако он был почти полностью разрушен при Затмении. Горожане обсуждали его восстановление, но поскольку над старой башней университета находится портал во внешний мир, большую часть университетских развалин снесли, а в центре образовавшейся площади построили главный вокзал. От него по четырем из проспектов расходятся железнодорожные пути к порталам на окраине города. Порталы в конце проспектов Надира и Зенита открываются в Бездну, портал на проспекте Восхода ведет к бримстоуновым рудникам, а проспект Заката оканчивается неисправным порталом.

Внутреннее кольцо

Внутреннее кольцо города — пятачок меньше километра в поперечнике — изначально должно было быть деловым и культурным центром, однако постепенно часть домов отдали под жилье, а некоторые сектора перестроили.

Сейчас в секторе Надира сосредоточены городская власть и посольства. Именно здесь находятся

резиденция канцлера, зал городского совета, Железное посольство, посольства стран внешнего мира, городской архив.

Сектора Ночи и Дня отведены под культурные объекты. В секторе Ночи «прописались» музеи, художественные галереи, Академия художеств и Сад скульптур, появившийся после фестиваля 1869 года, в котором приняли участие самые выдающиеся скульпторы со всей Европы. В сектор Дня стоит отправляться за увеселениями, зрелищами и знаниями: здесь расположены оперный и драматический театры, консерватория и главная библиотека. В ресторанах этого сектора регулярно проходят поэтические чтения и собираются литературные клубы.

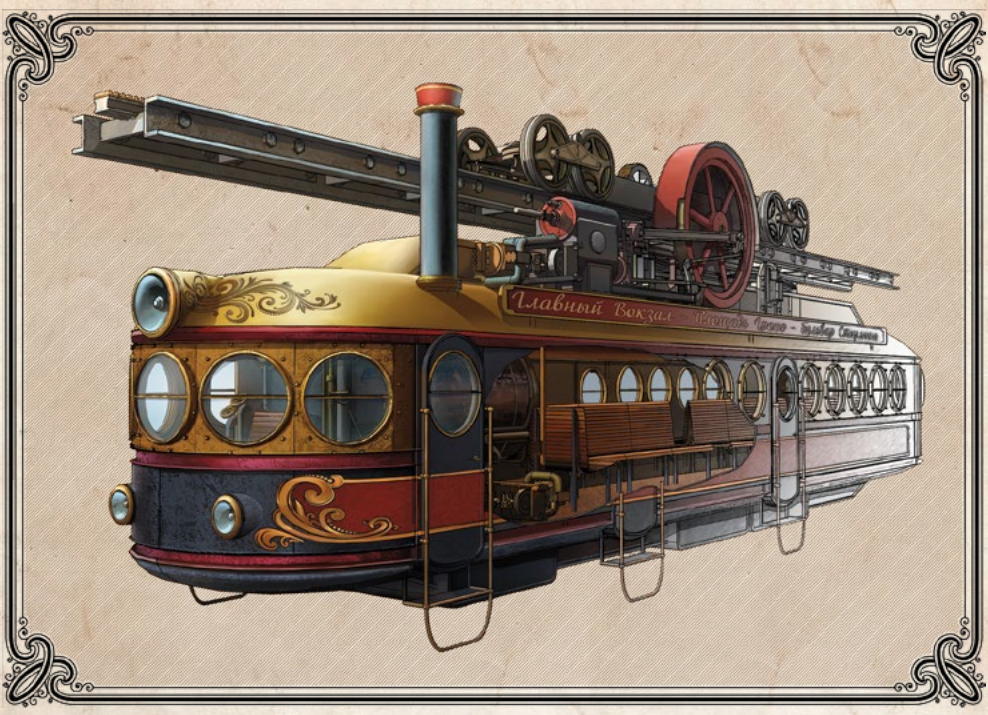
Сектор Восхода — деловая часть города. В нем расположены офисы крупных фабрик, представительства самых успешных торговых домов и центральный почтамт, переоборудованный под центральный узел пневмопочты.

Сектора Утра и Зенита, изначально также отведенные под деловые конторы, сейчас занимает университет.

Сектора Вечера и Заката когда-то создавались для отдыха горожан: здесь разбили парки и сады. Но теперь они представляют собой печальное зрелище: большая часть деревьев в Лимбе зачахла. Впрочем, парки продолжают пользоваться популярностью у местных жителей, так как это одно из немногих мест, где можно отдохнуть от наполняющего город шума паровых машин. Регулярно ведутся разговоры о том, что эти кварталы надо отдать под застройку, но пока городской совет не дает на это ни разрешения, ни денег. В секторе Заката также расположен Кафедральный собор, и следует сказать, что после Затмения его стало посещать большее количество людей.

Среднее кольцо

Среднее кольцо диаметром три километра застроено жилыми домами с вкраплениями небольших лавочек. Кроме того, в секторе Надира располагаются штабы городской стражи и экспедиционного корпуса, а также казармы обеих этих структур, а сектор Восхода стал продолжением делового центра и заметен расположенным здесь зданием Гильдии магомехаников. В секторе Утра привольно раскинулись лаборатории университета, а часть сектора Заката облюбовали демоны, переехавшие в город из Бездны. Не менее важен и сектор Вечера, в котором расположены многочисленные торговые галереи, офисы менее крупных торговых компаний, а также одна из главных достопримечательностей Паутины — Площадь Нового Рассвета, заложенная в 1876 году как один из символов возрождения города после Затмения. В ее центре возвышается фонтан со святым Георгием, повергающим дракона, что символизирует победу жителей города над обрушившимися бедами, а мозаика на самой площади выложена в виде стилизованной карты города.



Сектор Ночи в Среднем кольце — один из самых престижных и богатых районов, где расположены особняки аристократов, сектор Зенита заселен преимущественно преподавателями и студентами университета, а в секторе Дня в основном проживают представители среднего класса.

Внешнее кольцо

Внешнее кольцо, самое большое по ширине, изначально было отведено под промышленные площадки. Сектора Вечера, Надира и Ночи заняты полями — по большей части грибными плантациями; здесь же в нескольких теплицах выращивают настоящие овощи. Сектора Восхода, Утра и Зенита застроены фабриками и жильем для рабочих. Сектора Дня и Заката изначально находились на берегу и были заняты доками, складами и обслуживающими порт мастерскими. После Затмения порт утратил свое назначение, и эти районы начали заселять те, кто не мог позволить себе жилье в более престижных местах. Катастрофа при открытии западного портала окончательно превратила данные кварталы в трущобы. Сюда до сих пор не проведены линии парового трамвая и пневмопочты, и даже стражники заглядывают в это прибежище окончательно опустившихся людей с опаской.

Городские службы

После Затмения и нескольких месяцев хаоса городские структуры и институты пришлось создавать заново — с учётом суровых реалий Лимба, которые до прискорбного сильно отличались от сытой и размеренной жизни на Земле под крылышком всех европейских держав.

Власть

Внешне система власти мало чем отличается от утвержденной при открытии города. Избираемый раз в пять лет городской совет являет собой законодательную власть, исполнительная сосредоточена в руках канцлера (с 1878 года эту должность бессменно занимает Оттавио Корнаро), а суды вершат свои дела в соответствии со старыми кодексами и сводами. Однако если на Земле городской совет формировался из кандидатов, честно победивших в ходе прямых и открытых выборов, то теперь львиную его долю составляют утвержденные представители аристократических семей, а решения совета и суда почти полностью контролируются канцлером, которого назначает тот же совет.

Посольства

На Земле Паутину признали самостоятельным городом-государством, и в ней прописались посольства большинства европейских стран. Здесь также есть официальное представительство демонов из Бездны — Железное посольство. Его сотрудники контролируют поставки бримстоуна, а также программу залога души в обмен на стартовый капитал для новоприбывших в город.

Порядок

За порядком в Паутине следит стража, которая пришла на смену народной милиции: после того как город перенесся в Лимб, добровольные ополчения оказались не в силах справиться с внутренними беспорядками и внешними угрозами. Правда, стражи долгое время занимались почти исключительно патрулированием и расследованием самых простейших дел. Отсутствие в их рядах криминалистов и толковых следователей породило спрос на частных детективов, так что соответствующие агентства начали расти в городе, как грибы после дождя.

После структурных реформ, которые провел Алехандро Энрике де Луис Кастро, принявший на себя командование в 1889 году, доверие людей к страже несколько повысилось. Однако детективы по-прежнему не остаются без работы, а иногда к ним обращаются даже стражи, если их следствие заходит в тупик. Сегодня гарнизон стражи разбит на девять отделений, за каждым из которых закреплен конкретный городской сектор. Отдельный отряд — в народе он получил определение «проклятого» — отлавливает и уничтожает недружелюбных тварей Лимба, которые угрожают безопасности горожан.

Есть в городе и тайная полиция, полностью подконтрольная канцлеру. Официально эта организация занимается поиском и уничтожением опасных тайных обществ, но ходят слухи, что также она уничтожает политических противников канцлера и следит за магомеханиками.

Исследования

Через некоторое время после Затмения, когда жизнь в городе более или менее наладилась, у людей нашлись время и силы на плановое исследование территорий за городской чертой. Сначала вылазки предпринимали отряды ученых, усиленные стражами, но мало кто из них вернулся с просторов Лимба к родным очагам. В 1875 году для Лимба сформировали экспедиционный корпус, пять экспедиций которого занимаются поисками полезных для жизни ресурсов и археологических памятников, а также уничтожением опасных существ, которые могут рано или поздно создать угрозу для поселенцев.

Наука и техномагия

Оплот науки в Паутине — это городской университет, где действуют пять факультетов: естественнонаучный, юридический, медицинский, философский, а после открытия основных принципов техномагии — и факультет оккультных наук. Кстати, магомеханики, занимающиеся разработками на стыке классической науки и техномагии, могут считать своим вторым домом не только университет, но и Гильдию магомехаников. Эта организация помогает им найти клиентов, предоставляет юридическую помощь, ведет учет магомехаников и их бесконечных изобретений. Впрочем, зачастую магомеханики (особенно те, которые уже создали себе имя) предпочитают не платить гильдейские взносы и выходят из ее состава.

Как в любом из миров, львиную долю усилий ученые университета тратят на развитие теоретической науки. Однако высоколобые мужи охотно откликаются и на обращения научных подразделений местных крупных фабрик и мануфактур, если тем необходима помощь в исследовании, разработке и внедрении более практико-ориентированных технологий.

Производство

Большая часть фабрик города принадлежит трем фирмам. «Металлообрабатывающая компания Мейхью» сделала себе имя на производстве паровозов, паровых трамваев и паромобилей. Собирают на ее фабриках и оружие. Правда, духовые пистолеты и ружья от «Мейхью» довольно тяжелые и не слишком надежные, зато дешевые, что обеспечивает им свой круг покупателей. «Точные механизмы Коулсона, Коулсона и Вудса» специализируются на более сложной технике. Они разработали и изготовили первый паровой компьютер «Дагда» для городского архива, равно как и второй — более миниатюрный «Мимир», который занимает всего два этажа. Клеймо «Коулсона, Коулсона

и Вудса» стоит на каждом механизме городской системы пневмопочты, а также паровых гирокоптерах (бесполезных в Лимбе, но успешно идущих на экспорт) и качественных духовых ружьях.

«Фармацевтическая компания Бейер и сыновья» — третий столп городской промышленности — изначально занималась изготовлением лекарств. Однако за несколько лет руководство фирмы скупило львиную долю ферм, расположенных в городе и за его пределами. Теперь на плантациях «Бейера и сыновей» выращивается большая часть местных грибов, составляющих основу рациона поселенцев, а в теплицах на гидропонике лелеют баснословно дорогие в Лимбе овощи и фрукты.

Помимо этих трех гигантов, в Паутине успешно работает огромное количество более мелких фирм и мануфактур, производящих почти все, что необходимо местным жителям.

Транспорт и связь

Железные дороги, связывающие город как с внешним миром, так и с Бездной и рудниками, курирует Гильдия машинистов. В их же ведении находится городская трамвайная сеть. Канцлер уже не первый год пытается подмять под себя управление этими транспортными артериями, однако Гильдия сохраняет свою независимость. Давить на нее городская власть не осмеливается: путешествие через портал – сложная задача, с которой способен справиться далеко не каждый машинист, поэтому с ними приходится дружить, даже несмотря на то, что время от времени члены Гиль-

дии выходят на забастовку, требуя повысить им оплату труда или увеличить тарифы на транспортировку грузов.

В городе работают десятка полтора контор, где можно нанять паровой экипаж — пассажирский или же грузовой. Правда, многие жители Паутины предполагают, что большая часть этих контор принадлежит одному собственнику, предпочитающему создавать иллюзию конкуренции.

За связь отвечает городская почтовая служба. Она обслуживает внутренние линии пневмопочты и доставляет корреспонденцию и посылки во внешний мир.

Паровая жизнь

Едва освоившимся в новой реальности переселенцам было понятно: без постоянных источников ресурсов они рано или поздно скатятся в каменный век. Для развития города требовались металлы и топливо, а привычного на Земле каменного угля в Лимбе не обнаружили ни в первые месяцы после Затмения, ни позже. В 1874 году жители Паутины отправили за городские стены очередную разведывательную экспедицию. Полсотни ученых и стражей ушли на восток и примерно в неделе пути от города обнаружили залежи неизвестного минерала. Первое же «исследование» неизвестной породы стоило видному ученому мужу бороды и усов: брошенный в огонь костра крохотный кусочек черного кристалла вспыхнул так, что стало понятно: проблема с топливом для переселенцев отныне решена. Позже минерал назвали бримстоуном — адским камнем, и он стал основой жизни для обитателей Паутины. Впрочем, за эту находку пришлось заплатить высокую цену: на возвращавшийся к городу отряд напали твари Лимба, и из пятидесяти участников экспедиции домой вернулись всего восемь человек — двое ученых и шестеро стражей.

Доставленные образцы — черные кристаллы, испещренные многочисленными красными вкраплениями, — несколько недель всеми возможными способами изучали в лабораториях университета, однако разобраться в природе минерала не удалось до сих пор. Он оказался инертным в большинстве химических реакций, давал полную линейку цветов при спектральном анализе и, самое главное, мог долго гореть, выделяя огромное количество тепла. Естественно, бримстоун довольно быстро начали использовать в паровых машинах. Правда, первое время механики весьма эмоционально ругали новое топливо: минерал горел довольно сильно и при этом неравномерно, так что из-за перегрева успел лопнуть не один паровой котёл. Только через несколько месяцев экспериментов специалистам удалось создать бримстоуновые смеси, горящие ровно и с нужной температурой.

На обнаруженном месторождении, несмотря на нешуточную опасность, осенью и зимой 1874 года начали строить рудники и укреплённый аванпост. Однако даже при том, что сюда сослали практически всех закоренелых преступников, а городские власти не скупились на финансирование работ, добыча минерала шла очень медленно. Почти весь бримстоун уходил на городские коммуникации и паровые машины, которые обслуживали рудники и выдавались для экспедиций по Лимбу.

Ситуация изменилась осенью 1875 года, после установки контакта с демонами. Они начали поставлять городу бримстоун: сначала в небольших количествах, а после открытия портала в Бездну в 1876 году — в промышленных масштабах, что спровоцировало настоящую паровую революцию в Паутине.

В 1875 году открылась первая ветка городского парового трамвая, состоящая из трех станций, ученые начали созвавать первый прототип тяжелого парового доспеха для стражи, а в подвалах самых богатых домов были установлены паровые машины, которые успешно обеспечивали отопление, водоснабжение и работу большей части бытовой техники.

К середине 1880-х город оказывается буквально опутан паутиной из железа и пара. К рельсам парового трамвая добавились железнодорожные пути, по которым поезда ежедневно уходят в трех направлениях — к порталу во внешний мир, к бримстоуновым рудникам и в Бездну. Каждый дом в городе украшают трубы пневмопочты, по улицам ездят паровые автомобили, а в кукольном театре с паровым приводом за пару-тройку монет можно в любое время получить порцию увеселений. Паровое отопление и водопровод перестают быть привилегией богатых домов, появляется огромное количество домашней техники, приводимой в действие ремнями от передаточных валов, которые проходят по большей части помещений в доме.

Запах копоти от бримстоуновых смесей и шум паровых машин становятся привычной частью жизни города.

Поезда и порталы

Паутина была отрезана от внешнего мира чуть больше трех лет.

Весной 1875 года в городе впервые увидели демонов, которые, как выяснилось, заглядывают в Лимб. Рогатые торговцы предложили городским властям превратить энергетический вихрь над развалинами университетской башни в стабильный портал между Лимбом и Землёй. Оттавио Корнаро, занимавший в тот момент должность советника по торговле, убедил совет принять предложение, несмотря на своеобразие деловых партнеров. Без связи с внешним миром город все время находился на грани экономической и социальной катастрофы, а восстановление контактов с Европой позволило бы выгодно продавать бримстоун и новейшие механизмы, а самое главное, не чувствовать себя затерянными в чужом и негостеприимном мире.

Демоны обещали настроить портал так, чтобы он выводил точно на железнодорожный мост, ранее соединявший островной Город Солнца с материком. Это позволило бы наладить прямое железнодорожное сообщение. Оставалось решить вопрос попадания составов в исходящее окно портала, которое располагалось над старой башней университета — метрах в сорока над землей.

Для того чтобы поднимать вагоны на эту высоту, было решено использовать зубчатую железную дорогу. Работы по прокладке путей и переоборудованию паровозов заняли почти полгода. В августе 1875-го, когда портал был уже стабилизирован и строительные работы велись на самой башне, восемь нетерпеливых рабочих

на свой страх и риск попытались пройти сквозь портал. Обратно в Паутину вернулись только двое, причем один из них повредился в уме. По словам оставшегося, четверо из группы погибли, а еще двое, возможно, достигли выхода. После данного инцидента к порталу была приставлена охрана, а городской совет потребовал от демонов объяснений.

Эксперименты с участием демонов и «добровольцев» из числа преступников показали, что человеку ничего не грозит, если он станет двигаться через портал прямолинейно и при этом не будет видеть происходящего вокруг. Соответственно, проблему решили довольно быстро: для пассажиров соорудили вагоны без окон, а машинисты научились на коротком отрезке вести поезд вслепую. 2 сентября 1875 года первый состав отправился по маршруту Лимб — Риека.

Изначально железнодорожную линию строили на скорую руку и в условиях ограниченных ресурсов, поэтому зимой 1875 года на путях произошло несколько аварий, одна из которых унесла жизни двух десятков человек. Однако после того как торговля с внешним миром была восстановлена, в Паутину начали поставлять качественные рельсы и составляющие для несущих конструкций, и аварии сделались исключительным явлением.

С каждым годом железная дорога становилась все более важным объектом, одновременно росла и значимость Гильдии машинистов, забастовки которых наносили городу серьёзный экономический урон. В 1876 и 1882 годах на северной и южной окраинах Паутины открыли порталы в разные регионы Ада, и через эти порталы демоны начали поставлять людям бримстоун. Городские власти не разглашают условия сделки, но ходят слухи, что в обмен на топливо в Бездну отправляют приговоренных к смерти преступников со всей Европы.

В 1886 году после долгих переговоров демоны «прорубили» портал к найденным залежам бримстоуна. Последний портал попытались открыть в 1889 году. Предполагалось, что он будет вести в отдаленную часть Лимба, где городские власти планировали установить форпост для дальнейшего изучения этого мира. Однако по непонятной причине в ходе ритуала произошел мощный выброс энергии, убивший демонов-магов, командира второй экспедиции экспедиционного корпуса и еще нескольких человек. Позже портал стабилизировался, но демоны рядом с ним находиться не могут, а для людей это соседство крайне неприятно, поэтому западные районы города, где произошла магическая катастрофа, были заброшены и превратились в трущобы.

Залог души

Одна из причин, по которым Паутина получила свое название, это программа стартового капитала для переселенцев. Все достаточно просто: каждый, кто решит поменять Землю на Лимб, вместе с железнодорожным билетом получает купон и при желании может обменять его на беспроцентную ссуду в пятнадцать тысяч солов на десять лет. Взявший ссуду не имеет права покидать Паутину, пока не выплатит весь долг, а если он все-таки попытается сбежать, его ловят и отправляют на рудники. Если же должник не погасит ссуду в срок, ему грозят принудительные работы, а большая часть его заработка будет удерживаться в пользу казны (правда, имущество при этом остается неприкосновенным).

Подобная сделка выглядит вполне приемлемой, но подвох в том, что договор заключается не только с городскими властями, но и с демонами из Железного посольства. Второй документ подписывается кровью и является договором о продаже души. В нем указана отсрочка на десять лет, и в случае выплаты ссуды бумага аннулируется. Впрочем, даже по истечении названного срока принудительного изъятия души не предполагается. Церковь, разумеется, активно выступает против таких договоров, но её позиции не очень сильны ни в городе, ни в мире, поэтому схема продолжает работать.

Это предложение нельзя назвать очень популярным, поскольку многие все же опасаются закладывать душу, но тем не менее оно привлекло в Паутину достаточно большое количество новых жителей. Одни считают, что при наличии стартового капитала способны быстро заработать золотые горы, другие являются уверенными материалистами, которые, несмотря ни на что, не верят в загробный мир, третьи просто падки до легких денег. Лишь немногие из этих людей действительно успешно распоряжаются деньгами, открывают свое дело и через несколько лет полностью выплачивают долг. Кое-кто обустраивается на полученную сумму, а принудительную работу рассматривает как небольшой, но надежный заработок. По большей же части переселенцы транжирят ссуду на красивую жизнь, проматывают на неудачных проектах и рискованных вложениях.

Варианты игровых групп

Прежде чем создавать персонажей, подумайте о концепции вашей группы. Почему вы вместе? Что побуждает вас отправиться на поиски приключений? Возможно, ведущий предложит вам вариант, который подойдет для запланированного сюжета наилучшим образом, но даже в этом случае придумать историю персонажей будет не лишним. Ниже приведены примеры партий, которые можно использовать в игре – или, оттолкнувшись от них, реализовать собственную идею.

И, конечно, помните, что концепция группы – всего лишь отправная точка, и в ходе приключений взаимоотношения внутри команды могут поменяться.

Группа друзей

Неважно, давно вы знакомы между собой или недавно, важно то, что вы пойдете друг за друга в огонь и воду.

Цели

У каждого свои цели и приоритеты в жизни, но если один из вас раскопал что-то интересное, то вы с радостью отправитесь куда угодно, чтобы заработать денег, добиться справедливости или просто развлечься.

Сильные стороны

В первую очередь вас связывает дружба, а не выгода, поэтому вы доверяете друг другу. Вероятность того, что один из вас предаст остальных ради денег, гораздо ниже, чем в случае некоторых других групп.

Слабые стороны

Вы любители, и из этого вытекает большая часть ваших проблем: у вас не хватает навыков, профессионалы относятся к вам свысока, вы постоянно меняете сферу деятельности и из-за этого не успеваете обрасти полезными связями, у вас элементарно не хватает ресурсов для серьезных операций. К тому же, если вы поссоритесь, вас больше ничего не будет связывать, а значит, вы лишитесь единственного своего серьезного преимущества.

Примеры

Скучающие аристократы

Ваши семьи на протяжении многих поколений связаны родственными, деловыми и дружескими отношениями, поэтому вы росли вместе и дружите с самого детства. Вы еще слишком молоды, чтобы унаследовать семейные дела, богатство ваших родителей позволяет вам не задумываться о деньгах, а в университете вас больше привлекают дружеские попойки, чем лекции. В какой-то момент вам становится скучно, и ради развлечения вы решаете вступить в клуб «Стражи крепости». Чтобы стать полноценным членом этой организации, необходимо добраться до крепости, которую нашла одна из первых археологических экспедиций, а потом предоставить доказательства того, что вы там действительно побывали. Однако рядовое путешествие заканчивается неожиданно: придя к крепости, вы обнаруживаете около неё тело человека из экспедиционного корпуса...

Народные мстители

Жизнь в бедных кварталах не сахар, и там всегда найдется тот, кто попытается отобрать последнюю корку хлеба у более слабого. Рассчитывать на защиту властей не приходится: стража в этот район заглядывает редко, а правила здесь устанавливают совсем другие люди. Однажды в ваш квартал нагрянули отморозки из банды Одноухого Грэма, чтобы собрать дань с лавочников. У старого сапожника не оказалось денег, поэтому бандиты избили его и разгромили его скромную конторку. Это стало последней каплей. Недолго думая, вы надели маски, чтобы вас потом не узнали, подкараулили негодяев в темном переулке, крепко их отделали и отобрали у них собранную дань. Деньги вы раздали жителям вашего района, а сами решили взять правосудие в свои руки.

Легкий выигрыш

Всю жизнь вы занимаетесь тем, что ищете источник шальных денег, однако на Земле перебиваться случайными заработками становится все сложнее. Недавно один из вас предложил перебраться в Паутину, взять стартовый капитал и, пользуясь имеющимися навыками, поднять банк в одном из казино, а после выкупить у демонов заложенную душу. Все начиналось как нельзя лучше: карта шла, вы выиграли неплохую сумму и уже готовы были удалиться с сорванным банком — но тут лакей передал вам приглашение в закрытый зал, где ведется действительно серьезная игра. Согласившись, вы быстро обнаружили, что неприятный карлик, хозяин этого казино — шулер куда более высокого класса, чем любой из вас. Итог неутешителен: денег практически не осталось, а душа одного из вас все еще заложена демонам...

Наемники

Вы – группа профессионалов с определённой репутацией, постоянными клиентами и неплохим снаряжением. Однажды вам поступает заказ, который окажется началом одного из самых больших дел в вашей жизни, но об этом вы еще не подозреваете.

Цели

Ваши цели просты: заработать денег и улучшить репутацию. Как правило, вы не работаете бесплатно, но не исключено, что в одном из вас может взыграть рыцарство, которое заставит безвозмездно кинуться на помощь слабому и обиженному.

Сильные стороны

Вы действительно неплохи в своем деле, а при выполнении предыдущих заданий ваша команда обзавелась некоторыми полезными связями, что может помочь в дальнейшей работе. У вас нет жестких должностных инструкций, которые сковывали бы вас по рукам и ногам, поэтому иногда вы можете добиваться результата весьма спорными методами. И главное, уже наработанная репутация обеспечивает вас все более сложными и прибыльными заказами.

Слабые стороны

К вам зачастую обращаются те, кто планируют чужими руками таскать каштаны из огня, так что вы можете влипнуть в серьезные неприятности. При этом заказчик, даже если захочет, вряд ли сможет оказать вам серьезную поддержку, а значит, при выполнении задания рассчитывать придется только на собственные силы. Не стоит также забывать, что вместе вас держат в первую очередь деньги, поэтому вы не всегда можете доверять друг другу на сто процентов.

Примеры

Детективное агентство «Артейно и Ко»

Дела вашего агентства в последнее время идут не слишком хорошо. Слежка за неверными мужьями и поиски украденных завещаний, которыми вам в основном приходится заниматься, не слишком интересны и малоприбыльны. Еще месяц-другой в том же духе — и всем вам придется присматривать другую работу, потому что денег не останется ни на аренду офиса, ни на обед. Внезапно по пневмопочте вам приходит письмо от известного в городе посредника с предложением организовать несложную слежку. Вы соглашаетесь, не зная, куда вас это заведет...

Криптоинженеры

Вы занимаетесь изучением загадочных механизмов. К вам обращаются наследники, которые получи-

ли от своего дядюшки загадочную конструкцию, полную шестеренок и тяг, вашими услугами пользуются власти города, когда требуется оценить назначение и стоимость свежего изобретения, конфискованного у автора по решению суда. Иногда к вам обращается даже экспедиционный корпус, если надо разобраться в странных механизмах, найденных при археологических раскопках. Однажды вам приносят машину, которая явно была сделана для работы на бримстоуне, но, судя по всем показателям, создана она была задолго до открытия этого минерала...

Мистер Вульф решает проблемы

Вы вращаетесь в криминальных кругах, но не занимаетесь банальными кражами, убийствами или взломами. Вы специализируетесь на решении проблем, которые возникают у других преступников. Нужно быстро и тихо избавиться от трупа? Ликвидировать все улики с места преступления? Приостановить расследование, которое начала стража? Вы решите любую из этих проблем! Однажды к вам прибегает посыльный от Марко, главы одного из итальянских мафиозных кланов, и просит срочно приехать в здание офиса пневмопочты на окраине города...

Ячейка организации

Вы работаете в крупной организации. Неважно, существует она законно или не очень, главное, что вам еще очень далеко до командных постов, и вы стараетесь работать как можно лучше в надежде на повышение.

Цели

Все просто: вы получаете приказ и должны его выполнить. Плох он или хорош — не ваше дело, кроме того, неподчинение вам вряд ли простят.

Сильные стороны

Вас поддерживает организация, на которую вы работаете. Если для достижения результата понадобятся дополнительные люди, оборудование или ресурсы, вы их, скорее всего, получите. Подобные возможности практически недоступны одиночкам, так что стоит ими воспользоваться.

Слабые стороны

Вы ограничены приказом и должностными инструкциями. Безусловно, на мелкие вольности начальство закроет глаза, если работа будет сделана как надо. Но если вы провалитесь, воспоследует очень серьезное наказание — и за сорванное дело, и за отступление от инструкций. Опять же, всегда есть риск, что ваши личные взгляды и интересы вступят в противоречие с тем, что вы должны сделать.

Примеры

Служить и защищать

Вы служите в недавно сформированном следственном отделе стражи. Ваша группа состоит из сержанта, пары рядовых патрульных и эксперта-криминалиста. Вышестоящий офицер по какой-то причине вас недолюбливает и постоянно поручает самые неприятные дела. Однажды утром вы приходите и обнаруживаете незнакомого офицера, разговаривающего с вашим командиром. Он предлагает вам дело, которое может открыть для вас головокружительный карьерный рост. Однако в случае провала потеря работы и тюрьма будут самыми мягкими из наказаний…

Переполох в чайна-тауне

Вы с юных лет работаете на Триаду и уже переросли «должность» простого бойца. Поэтому в последнее время вам дают все более интересные и сложные задания, а однажды вечером вас приглашают присоединиться к чайной церемонии босса. После всех ритуалов вежливости, которые должен соблюсти благовоспитанный сын Поднебесной, пусть и живущий сейчас под совершенно иным небом, вы узнаете, что в особняке одного высокопоставленного офицера экспедиционного корпуса хранится невероятно изящная статуэтка. Она прекрасно пополнила бы коллекцию вашего босса…

Тайное общество

Вы являетесь членами одного из тайных обществ, которых в Паутине достаточно много. В вашей жизни есть то, чего не хватает многим: идея. Вы твердо намерены раскрыть секреты мироздания и поставить их на службу Избранным, к каковым вы, собственно, и принадлежите.

Цели

У каждого тайного общества есть четко поставленная цель, ее характер зависит от конкретного направления деятельности организации.

Сильные стороны

У вас есть идея, и уже это делает вас сильнее тех, кого интересуют только деньги. У вас есть соратники, разделяющие ту же идею и готовые прикрыть спину в случае опасности. И наконец, вам доступны знания, которые недоступны более никому.

Слабые стороны

У вашего общества есть серьезные враги, которые не хотят, чтобы вы добились своих целей, причем противники зачастую действуют скрытно, так что вы не знаете, откуда ждать удара. Кроме того, вам нужно быть максимально осторожными и неболтливыми: нечаянно раскрыв существование вашего общества, вы поставите под удар как себя, так и ваших братьев.

Примеры

Примеры крупных тайных обществ, существующих в Паутине, вы можете найти в Книге Ангела. Если вы хотите играть такой группой, то, скорее всего, вам стоит начинать опытными персонажами.

Примеры персонажей

Более опытные игроки могут формировать персонажей для приключений в Городе Солнца по своему вкусу. Новичкам же мы предлагаем выбрать подходящий вариант из списка ниже. У каждого персонажа в списке есть определенные характеристики, навыки и черты. Для начала игры достаточно распределить оставшиеся очки навыков по своему вкусу и выбрать изъяны.

Авантюристка

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d10, *сила* d4, *выносливость* d4.

Навыки: *внимание* d6, *взлом* d6, *маскировка* d4, *провокация* d6, *убеждение* d10, *уличное чутье* d6, +2 пункта навыков.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость**: 4; **харизма:** 4

Изъяны: два мелких и один крупный.

Черты: *везение, великий модник, харизматичный.*

Вас всегда манила роскошная жизнь: дорогие наряды, званые вечера. К сожалению, ваши родители были из простых людей, поэтому пришлось прокладывать себе дорогу наверх самостоятельно. Острый ум, красивое лицо и хорошие манеры помогают вам выдавать себя за ту, кем вы не являетесь, и заводить полезных знакомых — а ловкие руки позволяют не остаться внакладе, когда ваши пути расходятся.

Изобретатель

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d10, *характер* d4, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *внимание* d6, *знание (механика)* d8, *знание (физика)* d8, *ремонт* d10, +3 пункта навыков.
Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5.
Изъяны: два мелких и один крупный.
Черты: *богатство, изобретатель*, слепой механик.*

Вас с детства увлекали всевозможные механизмы: в возрасте пяти лет вы с увлечением разобрали и собрали дедушкины антикварные часы, и родители — люди весьма обеспеченные — обратили внимание на эту вашу склонность. Ваше дорогостоящее увлечение механизмами они поддерживали, нанимая лучших репетиторов по физике и математике, а потом оплатив ваше обучение в парижской Политехнической школе.

Узнав из газет о бримстоуне и его исключительных свойствах, открывающих новые возможности перед создателями паровых машин, вы, не колеблясь ни минуты, взяли билет в один конец на рейс Париж — Паутина.

Детектив

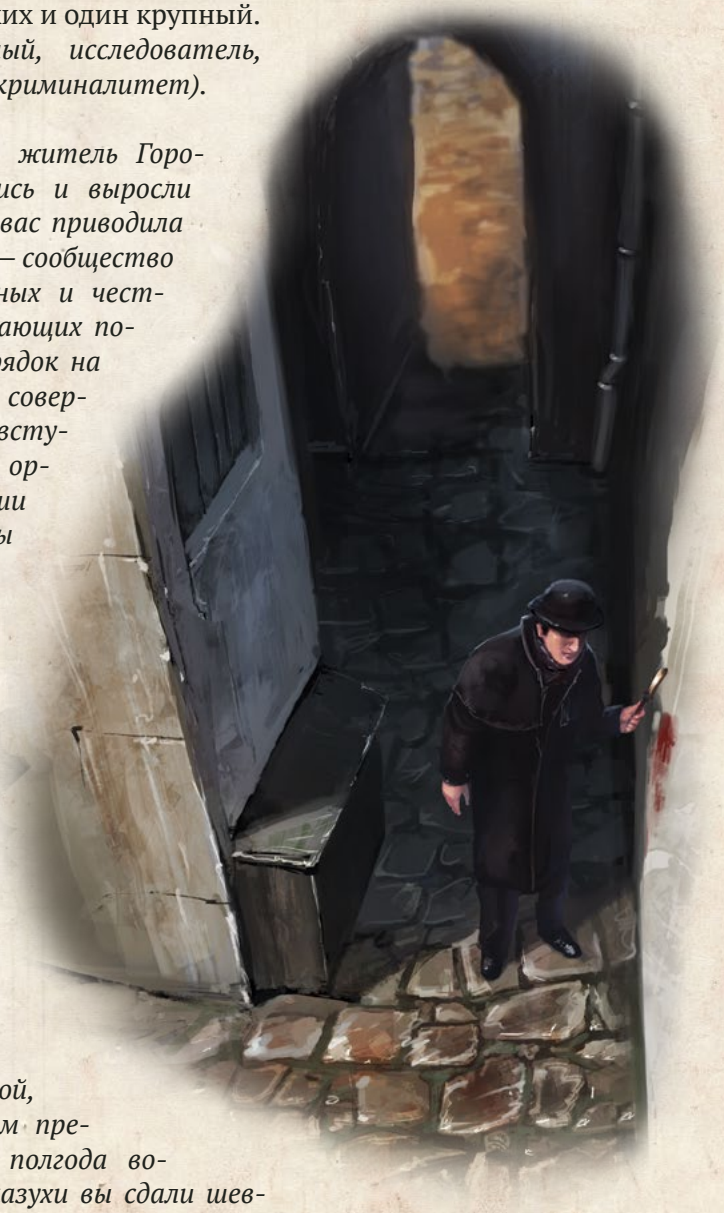
Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6.

Навыки: *анализ текста* d8, *взлом* d4, *внимание* d8, *драка* d4, *маскировка* d4, *стрельба* d4, *убеждение* d6, *уличное чутье* d8.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.

Изъяны: два мелких и один крупный.

Черты: *бдительный, исследователь, полезные связи (криминалитет).*



Вы — коренной житель Города Солнца, родились и выросли в нем. С детства вас приводила в восторг стража — сообщество сильных, благородных и честных людей, защищающих покой горожан и порядок на улицах. Достигнув совершеннолетия, вы вступили в ряды этой организации, но ваши юношеские надежды с треском рухнули.

В тот момент стражу возглавлял Отто Клаушвиц — грубиян и солдафон, требующий от подчиненных беспрекословного и точного выполнения всевозможных инструкций и куда больше озабоченный блеском мундиров и муштрой, чем расследованием преступлений. Через полгода военизированной показухи вы сдали шевроны и табельное оружие и ушли на вольные хлеба.

Страж

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d4, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d8.
Навыки: *анализ текста* d4, *внимание* d6, *драка* d8, *запугивание* d6, *стрельба* d8, *уличное чутье* d4, +3 пункта навыков.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7.
Изъяны: два мелких и один крупный.
Черты: *бугай, быстрая реакция, стальные нервы.*

Служить и защищать — это про вас. Кто-то должен поддерживать порядок на улицах и следить за соблюдением закона, и вы подходите для этой задачи как нельзя лучше. Да, при Клаушвице в страже было непросто, поддержание внешнего вида формы и заполнение отчетов занимало больше времени, чем расследование преступлений, но вы продолжали работать, отказывая себе во сне, личной жизни и других удовольствиях. Однако с новым командором все пошло гораздо лучше, стража начала по-настоящему выполнять свои функции. Когда формировалось отделение следователей, вы попали в него и теперь можете полноценно заниматься работой, не тратя время на сопротивление идиотским приказам сверху.

Медиум

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d8, *характер* d10, *сила* d4, *выносливость* d4.

Навыки: *внимание* d8, *запугивание* d6, *знание (оккультное)* d8, *убеждение* d10, +3 пункта навыков.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 4; **харизма:** 2.

Изъяны: два мелких и один крупный.

Черты: *полезные связи (аристократия), таро нового времени (II Медиум), харизматичный.*

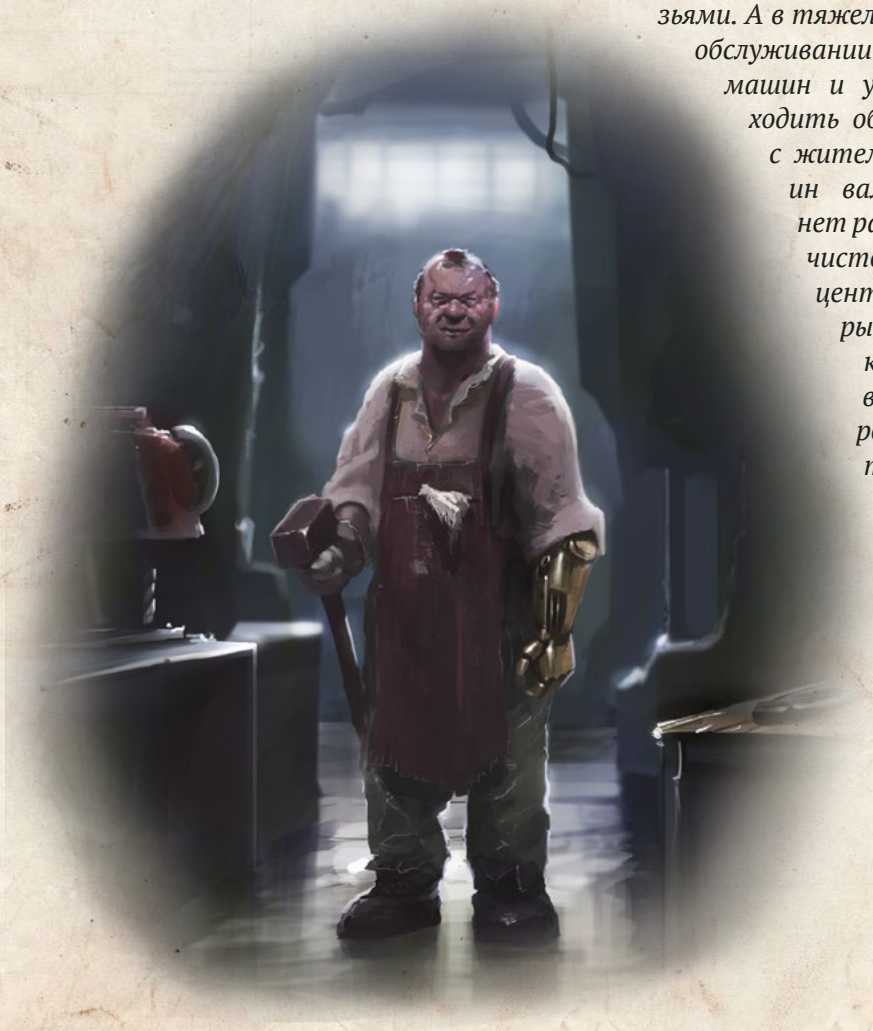
Даже в рациональный век горюющие сыновья и жены порой обращаются к специалистам в сфере спиритизма, чтобы еще раз пообщаться с погибшими родителями и супругами. На этом делают неплохие деньги многие шарлатаны. Вы тоже общаетесь с духами, но, что самое удивительное, вы, как правило, действительно их слышите и способны передать убитым горем родственникам слова утешения или последнюю волю. Конечно, вы, как и горе-медиумы, обставляете спиритические сеансы с таинственной и сакральной пышностью, которая для них нисколько не нужна, но что делать?

Без этой мишуры ни один клиент не поверит в успех контакта, хотя вы, в отличие от коллег по цеху, и правда способны на общение с духами.

Фабричный рабочий

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d4, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d8.
Навыки: *взлом* d6, *драка* d8, *запугивание* d6, *метание* d6, *ремонт* d4, *уличное чутье* d4, +4 пункта навыков.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7.
Изъяны: два мелких и один крупный.
Черты: *бугай, глоток мужества, тяжелая рука.*

Вы — простой парень с фабрики. Возможно, вас нельзя назвать самым умным и честным жителем города, да и выпить и подраться вы отнюдь не дурак. Однако вы всегда готовы вступиться за тех, кого считаете своими друзьями. А в тяжелой работе, обслуживании больших машин и умении находить общий язык с жителями окраин вам просто нет равных. Тут чистоплюи из центра, которые порой кривятся в вашу сторону, могут только позавидовать.



Учёный

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d10, *характер* d8, *сила* d4, *выносливость* d4.

Навыки: *анализ текста* d10, *внимание* d6, *знание (механика)* d8, *знание (химия)* d8, *ремонт* d4, +2 пункта навыков.

Шаг: 6; **защита:** 2; **Стойкость:** 4.

Изъяны: два мелких и один крупный.

Черты: *полезные связи (университет), упорство, ученый (механика, химия).*

Есть люди, которые не мыслят себя без приключений, есть люди, живущие ради денег, вы же любите знания. Ради новых знаний вы окончили университет, дышали пылью в библиотеке и проводили множество экспериментов, сидя в душной лаборатории. Если надо найти какую-то информацию в книгах, проанализировать неизвестное вещество или понять, почему не работает механизм, то вы справитесь с этим лучше многих. При этом вас нельзя назвать кабинетной крысой: если вы узнаете, что археологическое общество университета планирует раскопки древней крепости, то, не раздумывая, соберете свой дорожный саквояж и отправитесь в путь.

Техномаг

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d10, *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d4.
Навыки: *азартные игры* d8, *внимание* d6, *ремонт* d6, *техномагия* d10, *убеждение* d6, +2 пункта навыков.
Шаг: 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 4.
Изъяны: два мелких и один крупный.
Черты: *богатство, везение, мистический дар (техномагия).*
Силы: *стрела, ночное зрение.*

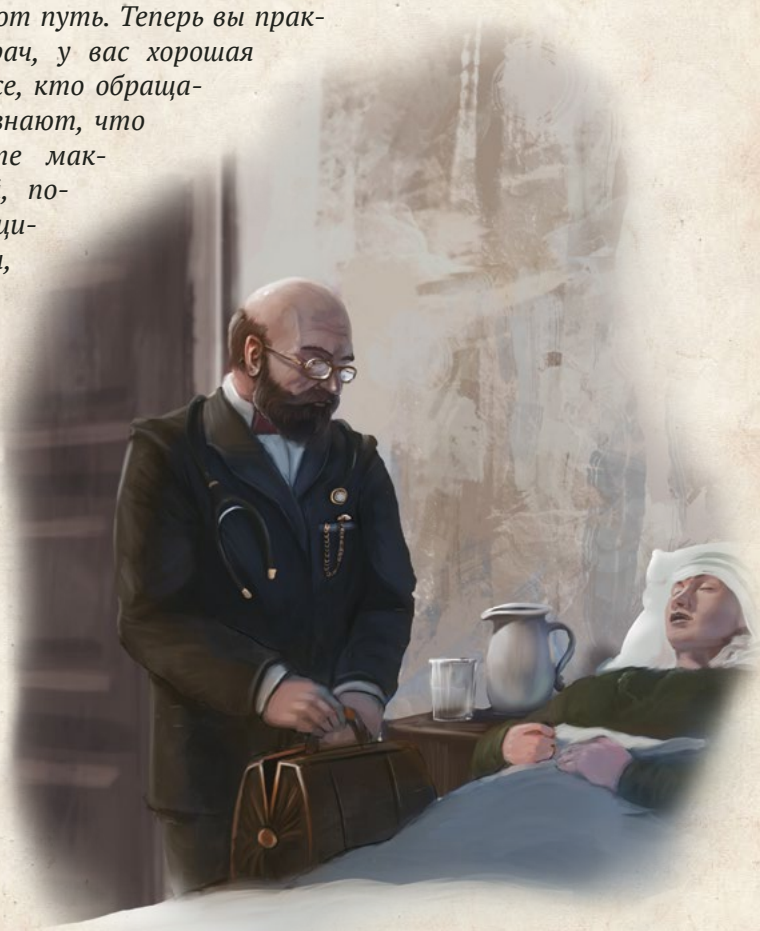
Вы из тех, кого принято называть золотой молодежью: потихоньку проматываете родительское состояние, наслаждаетесь жизнью, развлекаетесь и ищете новых впечатлений. Вас легко увлечь какими-нибудь модными новинками, но и теряете интерес вы тоже с легкостью.

Ваша последняя страсть — техномагия. Изменять мир, чувствовать силу, которой нет у других — все это невероятно увлекательно. К тому же, пройдя краткий курс техномагии в университете, вы внезапно для всех обнаружили в себе изрядный талант к этому искусству.

Врач

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d4, *выносливость* d4.
Навыки: *анализ текста* d6, *внимание* d8, *знание (анатомия)* d6, *лечение* d8, *убеждение* d8, +2 пункта навыков.
Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 4; **харизма** 2.
Изъяны: два мелких и один крупный.
Черты: *везение, харизматичный, целитель.*

С самого раннего детства вы понимали, что ваше призвание — лечить людей. Родители обрадовались такому выбору профессии и помогли вам с поступлением в университет. Преподаватели были довольны вашими успехами, вам предлагали академическую карьеру, но вы никогда не забывали, ради чего встали на этот путь. Теперь вы практикующий врач, у вас хорошая репутация. Все, кто обращаются к вам, знают, что вы приложите максимум усилий, поставите пациента на ноги, но при этом не возьмете лишних денег. К сожалению, иногда болезнь оказывается сильнее, и каждый умерший пациент для вас — личная трагедия, но кто знает, может быть, однажды вам удастся победить саму смерть.



Бандит

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d4, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6.
Навыки: *драка* d8, *взлом* d6, *запугивание* d6, *лазанье* d6, *маскировка* d8, *провокация* d6, *стрельба* d4.
Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5.
Изъяны: в розыске (мелкий), один мелкий и один крупный.
Черты: *везение, вор, убийца.*

Для вас законы не писаны. Вы выросли на улицах и знаете, что побеждает самый сильный, ловкий или богатый, а такие вещи, как правда и справедливость — всего лишь сказка для доверчивых обывателей. Вы способны пробраться в запертый дом и вынести оттуда все ценности, обдурить простака, сделав так, чтобы все его деньги достались вам, а если понадобится, то пойдете и на убийство, не испытывая при этом угрызений совести. Кто знает, возможно, вы станете городской легендой, и о ваших подвигах будут вспоминать с придыханием не одно десятилетие.

Новые черты

Недоступные черты

Некоторые черты из «Дневника авантюриста» не могут быть использованы в «Городе Парового Солнца», так как они не сочетаются с этим миром. Такими чертами являются:

воин света/тьмы, золотые руки, избранный, менталист, рок-н-ролл, укротитель, чародей, а также все специализации *мистического дара*, кроме тех, которые описаны ниже.

Доступность черт *восстановление силы, восстановление силы+, иссушение духа, новая сила, прилив силы, пункты силы* зависит от мистического дара и описана в главе «Магия» Книги Демона.

Черта *изобретатель* заменена чертой *изобретатель**.

Великий модник

Требования: новичок.

Ваш персонаж обладает врожденным чувством стиля и может в две минуты собрать приличный костюм из любых обносков, что дает ему +2 к *харизме*. Если с его одеждой что-то случилось, он теряет этот модификатор до тех пор, пока не приведет костюм в порядок, на что потребуется 2d6 минут времени. Вашими способностями имиджмейкера могут воспользоваться и другие персонажи. Для того чтобы хорошо одеть другого человека, вам потребуется d6×10 минут времени и успешная проверка смекалки. Этот человек получит +2 к *харизме* до конца дня.

Джаггернаут

Требования: закалённый, сила d10+.

Ваш персонаж — настоящий крепыш, он не получает штрафов при стрельбе из *позиционного* оружия в одном раунде с перемещением. Если на нем надет паровой доспех, то он может стрелять из *стационарного* оружия и перемещаться в один ход.

Изобретатель*

Требования: новичок, знания (механика) d6+, ремонт d8+.

Ваш персонаж увлечен изобретательской работой и создаёт новые механизмы, которые способны решить задачу, стоящую перед вашей

группой, или просто принести дополнительный доход. Подробные правила по изобретениям см. в главе «Изобретения».

Примечание: эта черта заменяет собой черту *изобретатель* из базовой книги правил.

Истинный джентльмен

Требования: закалённый, аристократ, драка d8+, стрельба d8+.

Ваш персонаж прекрасно умеет фехтовать, боксировать и стрелять, однако эти навыки аристократа хороши только в честном поединке с одним противником. В уличной потасовке они, как правило, бесполезны. Персонаж получает +2 к проверкам *драки* и *стрельбы* и к *урону* при столкновении с противником один на один.

Мастер котлов

Требования: ветеран, смекалка d6+, ремонт d8+.

Ваш персонаж мастерски освоил работу с паровыми механизмами и способен по звуку работы котла загодя предсказать любую поломку. Если при броске, связанном с работой парового механизма, происходит неполадка, персонаж может осуществить проверку *смекалки*, при успехе неполадки не происходит.

Меня звайт Игор

Требования: ДК, изобретатель*.

У каждого уважающего себя безумного ученого должен быть подручный, который прекрасно разбирается в механизмах и помогает в мастерской. У вашего персонажа такой подручный есть, он обладает навыками *ремонта* и *медицины*, растущими по мере роста вашего *ранга* (d4 для *новичка*, d6 для закаленного и т.д.). Он никогда не ввязывается в бой, но если с вашей мастерской случается беда (например, пожар или погром), он всегда каким-то непостижимым образом успевает спасти большую часть оборудования.

Мистический дар (чудеса)

Требования: человек, вера d6+.

Ваш персонаж может творить чудеса, правда, каждое чудо незаметно истощает его силы. Подробнее о чудотворцах см. главу «Магия» в Книге Демона.

Мистический дар (темная магия)

Требования: человек, знания (оккультизм) d6+.

Ваш персонаж долгое время корпел над древними гримуарами, полными темных тайн, в поисках силы. Поиски увенчались успехом, но за доступ к силе приходится платить кровью. Чаще чужой. Подробнее о темных магах см. главу «Магия» в Книге Демона.

Мистический дар (техномагия)

Требования: человек.

Людям так и не удалось освоить колдовство, которым владеют демоны, однако открытия профессора Чарльза Стрейнджлава дали толчок к развитию техномагии —

дисциплины, сочетающей природный талант человека, мощь специального обмундирования и навыки вычисления сигнатур заклинаний. Ваш персонаж из тех, у кого есть необходимые навыки, ему остается только добыть оборудование, если его все еще нет. Подробнее о техномагах см. главу «Магия» в Книге Демона.

Охотник на голубей

Требования: закалённый, уличный стрелок.

Один философ сказал, что количество рано или поздно переходит в качество. И в случае с вашим персонажем это действительно так: за свою жизнь он выпустил столько шаров из духового пистолета, что способен стрелять одновременно и быстро, и смертоносно. Персонаж получает дополнительные +1d4 к урону при использовании духовых пистолетов.

Охотник на тигров

Требования: закалённый, стрельба d8+.

Во внешнем мире на духовые ружья смотрят скорее как на игрушку, чем как на реальное оружие. Действительно, их убойная сила и эффективная дальность стрельбы малы по сравнению с пороховым оружием. Однако ваш персонаж знает, что в опытных руках духовое ружье может быть весьма опасным: главное — как следует прицелиться. Он получает +2 к проверке *стрельбы* при использовании духовых ружей.

Последователь Ницше

Требования: новичок.

То, что не убивает вашего персонажа, делает его сильнее, и в конце сессии он получает дополнительный *пункт опыта*. Впрочем, все остальное делает его мертвее, и учиться ему приходится на собственных ошибках. *Критическим провалом* для него считается ситуация, когда на игровой кости выпадает значение 1 или 2.

Сделка с демонами

Требования: новичок, знание (бизнес) d6+, убеждение d6+, не может быть взято вместе с чертой *богатство*.

В Паутину нередко приезжают люди, которые надеются получить от демонов хороший стартовый капитал в обмен на заклад души и разбогатеть за счет этого. С первой частью проблем не возникает ни у кого, а вот второе удается далеко не всем. Ваш персонаж из тех, кому повезло. Он начинает игру с суммой в четыре раза больше, чем остальные, и его годовой доход составляет примерно двести тысяч солов.

Эта черта может быть использована вместо черты *богатство* для взятия черты *богатство+*.

Слепой механик

Требования: новичок, смекалка d8+, ремонт d8+.

Самое сложное в ремонте больших машин — найти в хитросплетении шестеренок и валов поврежденную деталь, ставшую причиной поломки. Ваш персонаж наловчился определять барахлящие узлы

на слух. Он получает +2 ко всем проверкам *ремонта* и не получает штрафов в ситуации, когда не видит ремонтируемые детали.

Уличный стрелок

Требования: новичок, стрельба d6+.

В Лимбе порох инертен, и в обиход давно вошли духовые пистолеты. Ваш персонаж неплохо освоил это любимое оружие уличных бандитов и может стрелять из него так, как будто оружие имеет режимы стрельбы 2В и 3В.

Чуткий стрелок

Требования: новичок, стрельба d4+.

Ваш персонаж чувствует духовое оружие, как никто другой, и способен по звуку определить состояние баллона с газом и клапана. Когда с духовым оружием происходит *неполадка*, проигнорируйте ее, если при определении характера неполадки вытащили десятку или карту старше.

Ярмарочный стрелок

Требования: ветеран, стрельба d10+.

Клапан духового оружия стал буквально продолжением пальца вашего персонажа, при желании персонаж может зарабатывать деньги, выступая на потеху публике. Подброшенная монета, зажатая в зубах сигара, секундная стрелка настенных часов — все это для него легкие мишени. Он получает +4 к проверке *стрельбы* при всех атаках из духового оружия и +2 к урону при прицельных атаках из духового оружия.

Таро Нового Времени

Требования: новичок, человек, ДК.

В Лимбе людям пришлось столкнуться со многими вещами, полностью меняющими привычную картину мира. В ответ на новые вызовы один из горожан, имя которого история для нас не сохранила, создал колоду Таро Нового Времени — набор карт с измененным старшими арканами. Как и в обычных Таро, каждую карту из колоды можно трактовать десятками способов, а гадание чаще всего никак не предопределяет и не предсказывает судьбу человека. Но изредка можно встретить личность, чья суть по-настоящему связана с одним из арканов. Таким человеком может оказаться и ваш персонаж.

У персонажа может быть только одна черта, относящаяся к Таро Нового Времени, и взять ее, за исключением особых ситуаций, можно только при создании персонажа.

Примечание для ведущего: многие из черт Таро Нового Времени могут серьезно повлиять на игровой процесс, если не учитывать их при разработке приключения, поэтому мы рекомендуем не давать игрокам брать эти черты, если нет уверенности, что вы сможете с ними справиться.

0. Шарлатан

«Иногда соврать другим — это лучший способ поверить в себя».

Ваш персонаж получает +2 к проверкам *убеждения*, если ему надо доказать, что он обладает сверхъестественными навыками (даже если он

ими не обладает). При этом убедителен он не только для окружающих, но и для самого себя — настолько, что ему порой действительно удается совершить небольшое чудо. Потратив фишку, он может применить силу из приведенного ниже списка, используя свой навык *провокации* вместо *сверхъестественного навыка*. Любая из этих сил применяется в базовом виде, без модификаций.

***Список доступных сил**: исцеление, оглушение, ослепление, путы, свет, смятение, стрела, тьма, ужас, управление элементами*.

I. Инженер

«По дороге, проложенной гением, следом пройдут сотни ремесленников».

Эту черту нельзя взять вместе с чертой *изобретатель**.

Для того чтобы стать действительно выдающимся изобретателем, вашему персонажу не хватило таланта и рвения. Он так и не научился разрабатывать собственные механизмы, но зато в совершенстве освоил копирование. Если вашему персонажу в руки попадает какое-то изобретение (включая техномагические), он может разобрать его, потратив 4d6 часов и осуществив успешную проверку *ремонта*. При подъеме время, затрачиваемое на изучение, сокращается вдвое.

В дальнейшем он раз в сессию может потратить фишку и воспроизвести любой изученный механизм, совершив еще одну успешную проверку *ремонта*, однако при этом ему все же понадобятся материалы (их стоимость составляет минимум половину стоимости изобретения) и некоторое время на работу. Правда, если механизм на момент изучения был сломан, то все поломки также будут воспроизведены с идеальной точностью.

II. Медиум

«Не так сложно говорить с мертвыми, как убедить их говорить с тобой».

Ваш персонаж способен на краткий момент отдернуть завесу, отделяющую мир мертвых от мира живых. Это дает ему доступ к тайным знаниям, и он получает +2 ко всем проверкам навыка *знания (оккультизм)*.

Потратив фишку, персонаж может либо пообщаться с духом умершего, либо увидеть последнее, что усопший видел в своей жизни. Для этого ему необходимо прикоснуться к голове трупа. Правда, ответы могут быть туманными, особенно если тело, которое пытаются разговорить, принадлежит не человеку. Общение с духом требует проверок *убеждения* с суммирующимся штрафом –2 за каждый последующий вопрос. Взгляд глазами мертвеца требует проверки *внимания*, при успехе персонаж увидит статичную картинку.

Примечание для ведущего: если в детективной истории, связанной с убийством, у одного из персонажей есть эта черта, то стоит выстроить сюжет так, чтобы жертва не видела лица убийцы, но, например, остановила взгляд на какой-нибудь важной примете, отталкиваясь от которой игроки смогут расследовать это дело.

III. Страж

«Готовый пожертвовать собой избежит опасностей».

Призвание вашего персонажа — защищать других. Он может перенаправлять на себя атаки, прикрывая таким образом союзника, находящегося в соседней с ним клетке. Немаловажно, что, отводя опасность от других, ваш персонаж может сохранять собственную жизнь. Раз в сессию он имеет право потратить фишку и получить на три раунда +2 к стойкости, при этом противники получают модификатор –2 на попадание по персонажу.

IV. Демон

«Тот, кто побеждает обманом, редко сам платит за поражение».

Ваш персонаж может ускользать от смерти, подставляя под удар других существ. Когда его атакуют, он может потратить фишку и осуществить встречную проверку *смекалки* с атакующим. При успехе урон наносится случайному персонажу в радиусе пяти метров от вашего персонажа.

Примечание для ведущего: перенаправление урона не обязательно означает перенаправление самой атаки, жертва может получить травму просто по стечению обстоятельств.

V. Гальванизм

«Создание новой жизни не ставит человека на одну ступень с Богом, но требует, чтобы он уже был там».

Ваш персонаж одержим вопросами жизни и смерти и смог разработать средство, которое, по его мнению, оживляет мертвых. Это может быть специальный ритуал, машина, использующая силу молнии, вводимая в трупы сыворотка или что-то другое. Раз в сессию он может потратить фишку, осуществить проверку *характера* и при успехе возродить погибшее существо.

Примечание для ведущего: если с момента смерти прошло больше десяти минут, то души в теле уже нет, и ожившее существо в результате может сильно отличаться от того, что оно представляло собой при жизни.

VI. Бездушный

«Тому, кто родился мертвым, нечего бояться в этом мире».

Эта черта не может быть взята вместе с чертой *сделка с демонами* или изъяном *демонический долг*.

С душой вашего персонажа что-то не так, возможно, ее просто нет. По крайней мере, демоны отказываются ее покупать. С другой стороны, психика персонажа устойчива к сверхъестественному воздействию. Если он попадает под воздействие силы *кукла*, *смятение*, *ужас* или *чтение мыслей*, то может дополнительно осуществить проверку *характера*. При успехе указанная сила на него не действует.

VII. Механизм

«Талантливый механик во многом подобен Христу, оживившему Лазаря».

Ваш персонаж может работать с абсолютно любыми механизмами, даже с теми, которые напоминают кучу заржавевшего металлолома. Раз в сессию он может потратить фишку

и заставить работать (до конца сцены) механизм, сохранивший хотя бы внешнюю целостность. Внутренние поломки и отсутствие топлива ему в этом совершенно не помешают.

VIII. Фортуна

«Для того чтобы быть везучим, главное — замечать удачные моменты».

Иногда вашему персонажу везет, причем по-крупному. Он научился предугадывать моменты удачи и использовать их по максимуму. Раз в сессию он может потратить фишку вместо проверки навыка, чтобы получить гарантированный успех.

IX. Пилигрим

«Того, у кого есть цель, минуют опасности на пути».

Говорят, что детям, дуракам и путешественникам всегда везет. Ваш персонаж давно не ребенок и никогда не был дураком, а вот его путешествия, как правило, действительно проходят спокойно и без досадных происшествий. Один раз в сессию, перед началом путешествия, он может потратить фишку. В этом случае до окончания пути с ним не случается никаких неприятных случайностей. Если вы используете механику определения происшествий, то в этом случае тяните карты до тех пор, пока не выпадут черви или бубны.

Примечание для ведущего: эта черта защищает лишь от случайных событий. Если за героями идет целенаправленная охота, то злодеи смогут напасть на них в дороге, несмотря на эту черту.

X. Бедлам

«Внутреннее безумие может быть незаметно, но заразно».

Иногда в вашем персонаже прорезаются способности к гипнозу или чему-то подобному. Раз в сессию он может потратить фишку и отдать *статисту* любой приказ, который тот пойдет выполнять. Позже жертва, если вообще останется жива, не сможет вспомнить, что ее сподвигло на совершение этих действий.

XI. Полёт

«Судьба Икара должна учить нас осторожности, но не должна заставлять нас забыть о небе».

Ваш персонаж чувствует ветра Лимба, как никто другой, благодаря этому он способен пилотировать летательные аппараты даже за пределами города. Беда в том, что в Паутине почти нет подобных аппаратов: здесь их практически невозможно использовать. На начало приключений ваш персонаж собрал простейший гирокоптер (*уск/ПС* 5/20, *стойкость* 8(1), экипаж 1+1, маневренность –2, максимальное количество турелей для оружия 1). Гирокоптер может быть улучшен по общим правилам изобретений. В случае потери гирокоптера персонажу потребуются тысяча солов и неделя времени, чтобы его восстановить.

XII. Договор

«Если считаешь, что обманул судьбу, подумай, какую потерю ты не заметил».

Ваш персонаж достигает успеха в делах чаще, чем окружающие.

При всех проверках он использует d8 в качестве дикого куба. Однако все имеет свою цену, и при критической неудаче последствия будут гораздо серьезнее, чем у других.

XIII. Смерть

«Если смерть идет рядом с тобой, то так же близко она будет и к твоим врагам».

Смерть всегда идет рядом с вашим персонажем, он получает –2 к стойкости, однако иногда он может направить внимание смерти на кого-то другого. Потратив фишку, он может без проверок *драки* или *стрельбы* совершить успешную атаку. Если урон этой атаки будет недостаточен для нанесения *раны*, то атака все равно нанесет одну *рану*.

XIV. Познание

«На пороге новых открытий всегда полезно остановиться и переосмыслить опыт прошлого».

Возможно, изначально ваш персонаж не обладает большим количеством навыков, но он весьма способен к обучению. Каждый раз при получении нового ранга он может взять одну черту из предыдущих рангов.

XV. Врата

«Того, кого ведет сердце, любая дверь приведет к цели».

У вашего персонажа особые отношения с дверьми. Он не умеет, подобно демонам, открывать стационарные порталы, но может воспользоваться любой дверью, чтобы оказаться там, где ему надо. Раз в сессию он имеет право потратить фишку и, пройдя сквозь любой дверной проём, оказаться в нужной точке. В совершенно незнакомое место таким образом добраться невозможно, а если оно известно вашему персонажу только по общему описанию, то потребуется осуществить проверку *характера*. Персонаж может провести с собой до двух человек, но за каждого из них он получит один уровень *усталости*.

XVI. Мертвая звезда

«Настоящие чудеса могут свершаться только под светом настоящих звезд».

Ваш персонаж воплощает собой темную сторону века разума — ту, на которой нет места ничему выходящему за рамки логических объяснений и проверенных научных теорий. Он не может обладать никаким *мистическим даром*. Один раз за игровую сессию он может потратить фишку и осуществить проверку *характера*. При успехе в ближайшие три раунда (или пять минут, если особенность используется в небоевой сцене) в радиусе двадцати метров от персонажа затруднительно применение любой силы: на применение всех сил и стрельбу из техномагических пистолей накладывается модификатор –4. Если при проверке был хотя бы один подъём, то модификатор повышается до –8.

XVII. Эфир

«Мировой эфир содержит ответы на все вопросы. Надо лишь уметь их слышать».

Персонаж с этой чертой не может обладать *мистическим даром*, отличным от *техномагии*.

Ваш персонаж интуитивно чувствует принципы построения техномагических заклинаний. Он может потратить фишку, чтобы применить любую силу техномагии, доступную ему по рангу. Пункты силы в этой ситуации расходуются как обычно, проверка *техномагии* тоже осуществляется как обычно.

XVIII. Пустота

«Тьма таит в себе массу опасностей, но иногда она пожирает сама себя».

Персонаж с этой чертой не может обладать *мистическим даром*, отличным от *темной магии*.

Темный маг с данной особенностью может потратить фишку, чтобы немедленно и без ритуала получить 5 ПС для применения любой доступной ему силы, однако ценой этого является получение одной раны. Когда сила стоит меньше 5 ПС, то остатки ПС либо автоматически сгорают, если сила обладает мгновенным эффектом, либо вкладываются в продление силы, если она обладает длительным эффектом.

XIX. Свет

«Добро, которое ты творишь, вернется к тебе в самые темные из дней».

Персонаж с этой чертой не может обладать *мистическим даром,* отличным от *чудес*.

Дух некоторых людей крепче, чем у других, и он придает им сил в сотворении чудес. Это — именно про вашего персонажа. Чудотворец, обладающий данной чертой, может при применении силы, не тратя фишку, осуществить проверку *прочности* со штрафом –2 за каждый *ранг силы*. При успехе ПС для применения силы получаются без нанесения ран.

XX. Экспедиция

«Ни ветер, ни чума, ни мрак ночи не остановят настоящего исследователя».

Ваш персонаж обладает невероятной устойчивостью к внешней среде. Ветра Лимба не оказывают на него никакого влияния даже при отсутствии специальной экипировки. Также он не получает штрафов за усталость и получает +2 к проверкам *выносливости*, чтобы избежать *усталости*.

XXI. Город

«Зверь с тысячей ртов и миллионом глаз, чье дыхание закрывает небо».

Некоторые философы рассматривают город как живое существо с коллективным разумом. Ваш персонаж способен поверхностно взаимодействовать с этим разумом. Он может осуществить проверку *характера*, чтобы увидеть происходящее в известном ему помещении или на известном участке улицы через ближайшее окно. Чем больше подъёмов было при броске, тем ближе окно окажется к искомому месту.

Новые изъяны

Благородная физиономия (мелкий)

У вашего персонажа очень благородное лицо. К сожалению, это не означает, что с вами будут благосклонно общаться представители высших слоев общества, так как их интересуют имя и богатство, а не внешность. А вот риск нарваться на неприятности в рабочих кварталах у вашего персонажа выше, чем у других, так как простые работяги зачастую не прочь выместить свое недовольство жизнью на простаке из верхов, которого занесло к ним без охраны.

Демонический долг (мелкий или крупный)

Ваш персонаж недавно приехал в город и взял стартовый капитал под залог души. Однако из-за того, что персонаж пока плохо ориентируется в городских реалиях, большую часть денег он потратил впустую. Персонаж с *мелким изъяном* начинает игру с суммой вдвое больше, чем остальные, так как не успел все потратить, но получает –2 ко всем проверкам *уличного чутья* и проверкам *общих знаний о городе*. Персонаж с *крупным изъяном* начинает игру с вдвое меньшим количеством денег, чем остальные, и также получает –2 к проверкам *уличного чутья* и проверкам *общих знаний о городе*. Впрочем, поскольку контракт был заключен недавно, у персонажа еще есть шансы выкупить свою душу обратно.

Пациент Бедлама (крупный)

В прошлом ваш персонаж лежал в лечебнице для душевнобольных. Возможно, он обратился туда сам, страдая от какого-то психического расстройства, возможно, его отправили туда родственники, причем в этом случае персонаж на самом деле мог и не страдать душевным недугом. Так или иначе, время, проведенное в стенах этого заведения, не лучшим образом сказалось на персонаже. Он получает –2 к *харизме* и –2 ко всем проверкам *характера*.

Проклятие гремлина (мелкий или крупный)

Ваш персонаж не в ладах с техникой, она регулярно ломается в его руках (а иногда и просто рядом с ним). В случае *мелкого изъяна* показатель надежности любой сложной техники в руках вашего персонажа повышается на 1, в случае *крупного изъяна* у всей сложной техники в радиусе

5 метров от вашего персонажа *показатель надежности* повышается на 2. Если у техники нет *показателя надежности*, то он становится равным 1 в случае *мелкого изъяна* и 2 в случае *крупного*. Если при использовании техники на игровой кости выпало значение меньше либо равное ее надежности, то происходит неполадка. При отсутствии специальной таблицы неполадок техника просто ломается.

Этот изъян нельзя брать вместе с чертой *мистический дар (техномагия)*.

Технофобия (крупный)

Ваш персонаж панически боится новых технологий. Простая поездка на паровом трамвае может обернуться для него тяжелейшим стрессом. Для того чтобы воспользоваться паровым либо техномагическим устройством, персонажу необходимо совершить успешную проверку *характера*. По решению мастера такая проверка может потребоваться, если он находится в одном помещении с крупным паровым котлом.

Если ваш персонаж сражается с человеком, использующим техномагическое или паровое оружие, также следует провести проверку *характера*. При провале этой проверки он в *шоке* и должен осуществить проверку *выносливости*. В случае неуспеха он не может преодолеть свой страх, который выражается в дрожи рук, что влечет за собой получение уровня усталости до конца сцены. Если при проверке *характера* на игровой кости выпало 1 (вне зависимости от значений дикой кости), то персонаж впадает в панику: он немедленно бежит от противника на свой полный шаг + результат проверки бега, он также в *шоке*.

Этот недостаток нельзя взять вместе с чертами *изобретатель**, *I. Инженер, мастер паровых котлов* и *слепой механик*.

Утонченный вкус (крупный)

Ваш персонаж привык к хорошей еде, и его воротит от грибов и крыс, составляющих изрядную часть рациона простых жителей Паутины. В день он должен тратить на еду не менее двадцати солов, иначе из-за проблем с желудком он получает один уровень *усталости* (уровни усталости, полученные от этого изъяна, не суммируются).

Сводка черт

Черта	Требования	Краткое описание	Стр
Адепт ордена Альбатроса	Н, *знания (история)* d6+	*Полезные связи* с орденом Альбатроса, возможность вспомнить информацию о Лимбе и пустошах	186
Белый клэппер	Н	*+4 к харизме при общении с рабочими*	190
Брат ночи	З, *мистический дар (темная магия)*	Постоянное *ночное зрение*	153
Братство Шести Ключей	В, *изобретатель**	Возможность получать новые изобретения для тестирования	194
Великий модник	Н	+2 к *харизме* себе или другому	50
Воин Господа	З, *мистический дар (чудеса)*	Возможность использовать боевые заклинания	154
Гнев Господень	В, *воин Господа*	Возможность использовать самые мощные боевые заклинания	154
Джаггернаут	З, *сила* d10+	Перемещение и использование *позиционного оружия* без штрафов	50
Изобретатель*	Н, *знания (механика)* d6+, *ремонт* d8+	Создание собственных изобретений	50
Истинный джентльмен	З, *аристократ, драка* d8+, *стрельба* d8+	+2 к проверкам *драки, стрельбы* и *урону* в поединке один на один	51
Культ Затмения	Н	Возможность призвать на помощь членов культа	187
Магомеханик	В, *изобретатель**, *мистический дар (техномаг), техномагия* d8+	Возможность создания техномагических изобретений	152
Мастер котлов	В, *смекалка* d6+, *ремонт* d8+	Возможность избежать неполадки при работе с паровым механизмом	51
Меня звайт Игор	ДК, *изобретатель**	Помощник с навыками медицины и ремонта	51
Мистический дар (темная магия)	Н, человек, *знания (оккультизм)* d6+	Возможность творить магию за счёт жертвоприношений	51, 152
Мистический дар (технома-гия)	Н, человек	Возможность творить магию с помощью спец. оборудования.	51, 149
Мистический дар (чудеса)	Н, человек, *вера* d6+	Возможность творить чудеса за счёт своих жизненных сил	51, 153
Общество Северо-Запада	Н, *внимание* d8+	+2 к проверкам внимания на улицах города, невозможно потеряться	184

Охотник на голубей	З, *уличный стрелок*	+1d4 при использовании духовых пистолетов	52
Охотник на тигров	З, *стрельба* d8+	+2 к проверке стрельбы при использовании духовых ружей	52
Перо альбатроса	Н	Возможность обратиться за помощью в орден Альбатроса	185
Последователь Ницше	Н	Дополнительный *пункт опыта* в конце каждой сессии, более частые *критические провалы*	52
Резонаторный контур	З, *мистический дар (техномаг), ремонт* d6+	Возможность применять усиливающие заклинания	152
Рыцарь св. Германа	Н, *вера* d6+	+2 к *стойкости* против магических атак демонов, возможность перебросить игральную кость навыка при атаке против демона	193
Сделка с демонами	Н, *знание (бизнес)* d6+, *убеждение* d6+	Увеличенный стартовый капитал	52
Сила духа	З, *мистический дар (чудотворец), характер* d8+, *вера* d8+	Меньше ограничений по соблюдению кодекса веры	154
Сила крови	Н, *мистический дар (темный маг)*	Больше ПС с каждой принесенной жертвы	153
Сила разума	Н, *мистический дар (техномаг)*	Увеличенное количество ПС в батарее	152
Слепой механик	Н, *смекалка* d8+, *ремонт* d8+	+2 к проверкам *ремонта*, отсутствие штрафа за ремонт вслепую	52
Таро Нового Времени	Н, человек, ДК	Мистическая способность связанная с одной из карт старшего аркана	53-58
Темная воля	Н, мистический дар (темный маг)	Увеличение числа удерживаемых наготове заклинаний	153
Угольный клэппер	Н	Повторная проверка *урона* при атаке механизмов на бримстоуне или людей с такими механизмами	191
Уличный стрелок	Н, *стрельба* d6+	Дополнительные режимы стрельбы при использовании духового оружия	53
Чуткий стрелок	Н, *стрельба* d4+	Более редкие неполадки при использовании духового оружия	53
Ярмарочный стрелок	В, *стрельба* d10+	+4 к проверке *стрельбы* из духового оружия, +2 к урону при прицельных атаках из духового оружия	53

Экипировка

В первые же дни своей жизни в Лимбе обитатели Города Солнца узнали, что в этом мире абсолютно инертны или слабо детонируют порох, тротил и другие взрывчатые вещества. Лучшим механикам пришлось изрядно постараться, чтобы создать эффективное оружие, работающее в Лимбе, но уже через несколько месяцев Энрике Кастро, основатель стражи, договорился об изготовлении партии духовых винтовок системы Жирардони. В последующие годы это направление оружейных технологий активно развивается, и духовые пистолеты, а так же более совершенные духовые ружья на данный момент являются одним из самых популярных видов оружия на улицах Паутины.

Духовое оружие

Принцип действия духового оружия основан на высвобождении сжатого газа, который и приводит в движение снаряд. В качестве снарядов чаще всего используются металлические шарики, реже — дротики. Все виды духового оружия обладают более низкой поражающей способностью, чем пороховое оружие, но низкая цена и бесшумность делают их весьма популярными. Основной проблемой, связанной с использованием духового оружия, является невозможность отследить количество газа в баллоне: стрелок никогда не знает точно, насколько полно он заряжен и сколько газа осталось.

Баллоны

На духовое оружие могут быть установлены разнообразные баллоны со сжатым газом. Они условно делятся на малые, средние, большие и огромные. Баллоны большего размера довольно тяжелые, но могут увеличить эффективность оружия, и с ними меньше вероятность того, что газ внезапно закончится прямо посреди перестрелки.

Неполадки

Если при проверке стрельбы значение на игральной кости, соответствующей навыку, меньше или равно показателю надежности ис-

пользуемого оружия (вне зависимости от того, что выпало на диком кубике) — произошла неполадка. Вытяните карту и обратитесь к «Таблице неполадок», приведенной ниже.

Таблица неполадок

♠ **Пики:** Заклинило клапан, осечка.

♦ **Бубны:**

- *Малый* или *средний баллон*: Газа в баллоне осталось на 3 выстрела. Если эта неполадка случается повторно до смены баллона, то газ закончился.
- *Большой и огромный баллон:* Все в порядке.

♥ **Черви:**

- *Малый, средний* или *большой баллон*: Газ закончился, смена баллона потребует d4 раундов и наличия запасного баллона.
- *Огромный баллон*: Все в порядке.

♣ **Трефы:** Баллон лопнул, тот, кто держит оружие, получает 1d4/2d4/1d6/2d6 урона в зависимости от используемого баллона, для починки оружия требуется 2d4+2 часов и успешная проверка *ремонта*.

Духовые пистолеты

Любимое оружие уличных банд и подростков. Фабричные экземпляры комплектуются малыми баллонами, чаще всего вставляемыми в рукоять, но на улицах можно встретить самые разнообразные переделки — вплоть до пистолетов, подключенных к переносимому за спиной баллону со сжатым воздухом. Поражающая способность даже самых популярных фабричных образцов оставляет желать лучшего, зато духовые пистолеты продаются свободно и по очень низким ценам.

Духовые винтовки

Винтовки системы Жирардони изначально обладали неплохими боевыми качествами, а доработки повысили как их надежность, так и пробивную способность. Их легкость, надежность и бесшумность сделали духовые винтовки любимым оружием стражников и наемных убийц. Этот вид оружия более сложен в изготовлении, чем пистолеты, поэтому кустарных образцов практически не встречается. В фабричных винтовках устанавливается средний баллон, давления в малом баллоне для выстрела недостаточно, поэтому его использование с духовой винтовкой невозможно.

Механическое оружие

В отсутствие пороха логичным решением проблемы оружия дальнего боя могли бы стать луки и арбалеты. Но это направление на Лимбе развивалось довольно медленно из-за отсутствия древесины. Одна-

ко после открытия порталов в Паутину начали поставлять необходимые материалы, и мини-арбалеты стали все чаще появляться в продаже. Вскоре механики научились изготавливать весьма действенные пружинные арбалеты, в которых для взведения пружины и запуска болта используются шестереночные механизмы. Из-за отсутствия плечей пружинные арбалеты компактны, и их легко спрятать, но ношение этого вида оружия, хотя и не запрещено напрямую, может вызвать много неприятных вопросов у стражников.

Паровое оружие

Эксперименты с разработкой оружия на основе парового котла начались вскоре после открытия бримстоуна. Паровое оружие обладает достаточно хорошими боевыми качествами, но его громоздкость и сложность в обслуживании сильно ограничивают области применения. На данный момент существуют серийные образцы парового ружья и паромета, основными элементами которых являются ранец с топкой и портативный паровой котел. И то, и другое оружие стоит на вооружении стражи и используется при подавлении массовых беспорядков и при вылазках в Лимб. В открытой продаже такое оружие, естественно, не появляется, и гражданским лицам запрещено носить или, тем более, применять его в пределах города.

Топка

В штатном режиме работы для парового котла используют специальные бримстоуновые смеси, а с момента розжига котла до первого выстрела проходит не менее пяти минут. Сто грамм смеси обеспечивают равномерную работу котла в течение 8 часов. При использовании стандартных смесей добавлять топливо необходимо через 4 часа, показатель надежности оружия становится равен 4, но исчезают проблемы с поддержанием давления.

Поддержание давления

Если стрелять из парового оружия слишком часто, то давление в котле понижается, и боевые характеристики ружья или паромета ухудшаются. После четырех раундов подряд, в каждом из которых совершался выстрел, скорострельность парового оружия падает до 1/2, и для восстановление давления требуется воздержаться от стрельбы в течение двух раундов. Стандартные бримстоуновые смеси горят жарче, чем специализированные, и при их использовании скорострельность оружия не изменяется.

Долив воды.

Долив воды в котел занимает полный раунд. Эту операцию можно провести, не снимая ранца, но в таком случае требуется совершить проверку *ловкости*. Снятие и надевание рюкзака занимает по одному раунду.

Неполадки

Если при проверке стрельбы значение на игральной кости, соответствующей навыку, меньше или равно показателю надежности используемого оружия (вне зависимости от того, что выпало на диком кубике) — произошла неполадка. Вытяните карту и обратитесь к «Таблице неполадок», приведенной ниже.

Таблица неполадок

♠ **Пики:** Заклинило клапан, осечка. На восстановление работы клапана потребуется еще один раунд.

♦ **Бубны:** Мелкая неполадка ранца, на устранение требуется 2d4+2 раунда

♥ **Черви:** Поломка. На ремонт требуется 2d6+2 часов времени и успешная проверка *ремонта*.

♣ **Трефы:** Взрыв парового котла. Все находящиеся в пределах большого шаблона от носителя оружия получают 2d8 урона.

Техномагические пистоли

На базе техномагического оборудования производятся техномагические пистоли, представляющие из себя упрощенный программатор с зашитым в него одним или несколькими (в более дорогих вариантах) заклинаниями, батарею и излучатель.

○ Если в пистоль заложено несколько сил или несколько аспектов, любое переключение между ними занимает один раунд (но можно переключить силу и аспект вместе за один раунд).

○ Пистоли бывают нескольких градаций качества, в открытой продаже появляются только пистоли первого уровня.

○ При успешной проверке ремонта можно извлечь из пистоля батарею и излучатель.

○ Выстрел из магического пистоля представляет собой применение заложенной в него силы, но вместо проверки *техномагии* осуществляется проверка *стрельбы*, так что пользоваться таким пистолем может обычный человек.

○ Если при проверке *стрельбы* значение на игральной кости, соответствующей навыку, меньше или равно показателю надежности используемого оружия (вне зависимости от того, что выпало на диком кубике) — произошла неполадка. Вытяните карту и обратитесь к «Таблице неполадок», приведенной ниже.

Таблица неполадок

♠ **Пики:** Осечка. Выстрела не происходит, но ПС тратятся в полном объеме.

♦ **Бубны:** Поломка. На ремонт требуется 2d6+2 часов времени и успешная проверка *ремонта*.

♥ **Черви:** Откат. Энергия выстрела распределяется по корпусу, человек, держащий пистоль, получает 2d6 *урона* и должен совершить успешную проверку *характера*, чтобы не выронить пистоль из рук.

♣ **Трефы:** Взрыв батареи. Все находящиеся в пределах среднего шаблона от носителя оружия получают 2d6 урона.

Паровые доспехи

Паровые доспехи используют стражники, если им необходимо усмирить крупные уличные беспорядки или сопроводить экспедиции в отдаленные части Лимба.

Паровой доспех уменьшает *шаг* персонажа на 2, но повышает значение его *силы* на *две ступени* и позволяет без штрафов стрелять из *позиционного* оружия в один раунд с перемещением.

К котлу парового доспеха можно подключить паровую винтовку или паромет.

При работающем паровом котле вес парового доспеха практически неощутим, но в выключенном состоянии он весит около ста килограммов.

При успешном попадании со спины в персонажа в паровом доспехе киньте d12. Если выпавшее значение равно 1 (1 или 2 при использовании стандартных бримстоуновых смесей вместо специализированных), то котел взрывается и наносит 2d8 урона всем персонажам в пределах большого шаблона.

Стрелковое оружие									
Название	Дистанция	Урон	РЖ	Надежность	Цена	Вес	Обойма	МС	Примечания
Механическое оружие									
Мини-арбалет	15/30/60	2d6	–	–	800	1.2	1	–	бесшумный, ББ1

Пружинный арбалет	20/40/80	2d6+2	1В,2В	–	1200	1.5	1	–	бесшумный, ББ2
Духовые пистолеты									
Кустарные									
Шароплюй	2/5/10	2d4	1В,2В	4	75	1.5	30	–	бесшумный
Точные механизмы «Коулсон, Коулсон & Вудс»									
«Бриз»	7/10/20	2d4+2	1В,2В	2	150	1.5	30	–	бесшумный
«Борей»	7/10/20	2d4+2	1В,2В	1	175	1.5	25	–	бесшумный, ББ 1
«Сирокко»	10/20/40	2d6+2	1В,2В	1	350	1.75	25	–	бесшумный, ББ 1
Металлургическая фабрика «Мейхью»									
«Брауни»	7/10/20	2d4+4	1В,2В	3	220	2.5	30	–	бесшумный, ББ 1
«Пикси»	10/20/40	2d6+2	1В,2В, 3В	2	300	2.2	20	–	бесшумный
Духовые винтовки									
Точные механизмы «Коулсон, Коулсон & Вудс»									
«Чинук»	20/40/80	2d6+2	–	2	300	4.5	10	d6	бесшумный, ББ 1
«Гармсиль»	20/40/80	2d8	–	1	600	4.8	20	d6	бесшумный, ББ 2
«Самум»	24/48/96	2d8	1В,2В	3	750	4.5	20	d6	бесшумный, ББ 1
«Памперо»	24/48/96	2d8+2	–	2	1200	4.2	22	d6	бесшумный, ББ 2
Металлургическая фабрика «Мейхью»									
«Лепрекон»	20/40/80	2d8+2	–	3	800	6	25	d8	бесшумный, ББ 3
Паровое оружие									
Паровая винтовка	60/120/240	2d12	Спец.	2	Военное	20	15	d8	позиционное, тяжелое, ББ 4
Паромет	КШ	2d8	Спец.	2	Военное	25	10	d8	ББ 3

Магические пистоли						
Ур.	Цена	Вес	Уровень излучателя	Уровень батареи	Доступные силы	Доступные аспекты
1	300	1,7	2	2 (10ПС)	стрела (до трех стрел, стоимость каждой 1ПС, дальность 12\24\48, 2d6 урона)	один из: огонь, лед, электричество
2	3500	1,4	3	3 (15ПС)	одна из: стрела (до трех стрел, стоимость каждой 1ПС, дальность 12\24\48, 2d6+2 урона) поток (2ПС, конусный шаблон, 2d10+2 урона, если не пройдена проверка *ловкости*) взрыв (2ПС 24\48\96, 2d6+2 урона по среднему шаблону, при провале проверки *стрельбы* эпицентр смещается по артиллерийским правилам)	два из: огонь, лед, электричество, звук
3	8000	1,2	4	3 (15ПС)	две из: стрела (до трех стрел, стоимость каждой 1ПС, дальность 12\24\48, 2d6+4 урона) поток (2ПС, конусный шаблон, 2d10+4 урона, если не пройдена проверка *ловкости*) взрыв (2ПС 24\48\96, 2d6+4 урона по среднему шаблону, при провале проверки *стрельбы* эпицентр смещается по артиллерийским правилам)	огонь, лед, электричество, звук

Холодное оружие				
Название	Урон	Вес	Цена	Примечание
Нож	сила+d4	0.5	25	
Нож из красной стали	сила+d4+2	0.3	50	ББ 1
Шпага	сила+d4	1	150	защита+1
Шпага из красной стали	сила+d4+2	0.7	300	защита+1, ББ 2
Палаш	сила+d6	2	200	
Палаш из красной стали	сила+d6+2	1.5	400	ББ 2
Трость-шпага	сила+d4	1.2	250	защита+1, скрытное ношение
Трость-шпага из красной стали	сила+d4+2	1	450	защита+1, ББ1, скрытное ношение
Трость	сила+d4	0.8	30	
Дубинка	сила+d4	0.5	10	

Название	Цена	Вес	Примечания
Баллоны с газом			
Малый баллон	15	1	
Средний баллон	50	3	
Большой баллон	150	5	
Огромный баллон	250	10	
Боеприпасы			
Пули для духового пистолета (100 шт)	5	0.1	
Утяжеленные пули для духового пистолета (100 шт)	20	0.2	+1 к урону
Пули для духовой винтовки (100 шт)	10	0.2	
Дротики для духовой винтовки (100 шт)	40	0.4	+2 к урону, +1 ББ
Дротики для паровой винтовки (100 шт)	70	0.8	
Дротик для паровой винтовки с добавлением бримстоуна	100	–	+4 к урону, игнорирует броню
Бримстоун (цена за 1кг)			
Чистый бримстоун	150	1	
Стандартная смесь для паровых котлов	50	1	
Смесь для паровых ружей и доспехов	Военное	1	

Броня				
Тип	Броня	Вес	Цена	Примечания
Суконное пальто	+1/+2	5	150	закрывает торс, руки и бедра
Кираса из красной стали	+4	10	военное	закрывает только торс
Пикельхельм из красной стали	+2	2	военное	закрывает голову
Паровой доспех	+8	0	военное	закрывает все тело
Защитная маска	0	1	400	+2 к проверкам выносливости от ветров Лимба (стр. 196)
Полный защитный комплект	+2	8	1200	+4 к проверкам выносливости от ветров Лимба (стр. 196)
Обмундирование экспедиционного корпуса	+2/+4	10	военное	+6 к проверкам выносливости от ветров Лимба (стр. 196)

Повседневные предметы	
Название	Цена
Транспорт	
Поездка на трамвае	5
Поездка на паровом экипаже	120 солов/час
Билет на поезд	500
Паровой экипаж	15000
Еда	
Грибной суп	1
Грибное жаркое	2
Грибное пиво	1
Жареная крыса	2
Овощное рагу	5
Жареный цыпленок	10
Стейк	20
Бутылка вина	50
Пачка кофе	от 20
Пачка табака	от 15
Коробка сигар	от 50
Жилье	
Комната в доходном доме (за неделю)	от 50
Квартира (за неделю)	от 150
Офис (за неделю)	от 100
Услуги	
Обслуживание точки пневмопочты (за неделю)	5
Стрижка	от 10
Консультация врача	от 50
Услуги проститутки (за ночь)	от 20
Зарплата (за неделю)	
Рабочий	75
Патрульный стражи	150
Детектив стражи	450
Офицер стражи	800
Машинист	500
Член экспедиционного корпуса (в городе)	400
Член экспедиционного корпуса (в экспедиции)	1000
Преподаватель	600
Профессор	1000

Сумма технологий

Паутина — крупный научно-производственный центр, где реализуется множество невероятно смелых проектов. Каждый, кто впервые попадает в город, неизменно впечатляется искусственным солнцем, которое местные механики изготовили и ежедневно запускают по гигантскому рельсу над городом, компенсируя недостаток естественного света. Однако рукотворным светилом достижения ученых и механиков Паутины не ограничиваются.

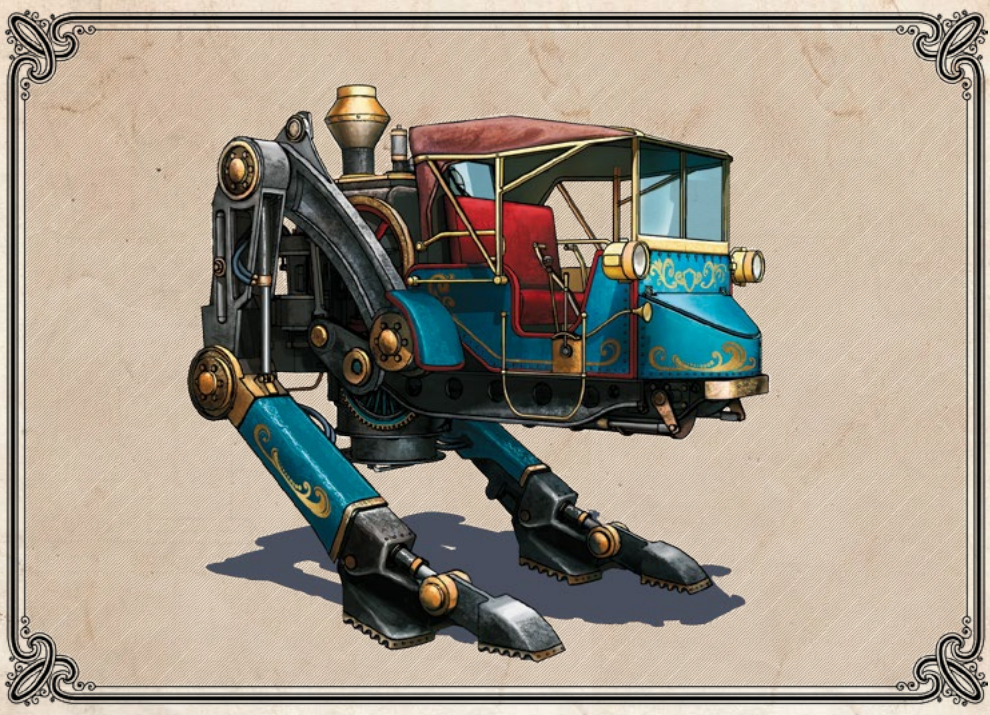
Ваши персонажи тоже могут быть изобретателями и создавать разнообразные приспособления, облегчающие жизнь или приносящие финансовую выгоду. Однако некоторые вещи изобретать бессмысленно, поскольку они давно выпускаются фабричным способом и продаются в любой лавке. Стоит учитывать и то, что ряд изобретений не будет работать в Лимбе, а кое-какие идеи (например, принцип построения атомной бомбы) просто не могут прийти в голову изобретателям. Если вы хотите создать персонажа-изобретателя, вам стоит ознакомиться с краткой сводкой о состоянии дел в сфере науки и техники Паутины.

Металлургия

Крупных месторождений руды в Лимбе так и не нашли, поэтому львиную долю металла привозят сюда железнодорожными составами через портал. Исключение составляет красная сталь — легкий и прочный сплав, хорошо поддающийся обработке. Секрет его изготовления известен только одной фирме; правда, ходят слухи, что он заключается не в составе, а в месте, где построен цех, так как эта фирма, несмотря на большой спрос, не расширяет свое производство. Красная сталь, названная так из-за серо-красного цвета, используется для изготовления оружия, доспехов (в том числе для стражи), а также высококачественных инструментов.

Транспорт

Общественный транспорт в Паутине представлен поездами, подвесным паровым трамваем и паровыми экипажами.



Большая часть железнодорожных составов задействована для перевозки людей и грузов через портал, связывающий Лимб с Землей. Но несколько поездов курсируют и по четырем осевым веткам железной дороги, проходящим через город. Между осевыми линиями ходит паровой трамвай, рельсы которого проложены на опорах на высоте около десяти метров. Трамвай — наиболее удобный транспорт для перемещения по Паутине: на нем можно за небольшую сумму доехать практически до любой точки.

Паровые экипажи обходятся дороже, но и они вполне доступны людям со средним заработком. В городе действует несколько транспортных компаний, и поймать паровой кэб не так сложно. А вот приобрести собственный паровой автомобиль могут очень немногие. Это удовольствие позволяют себе разве что крупные бизнесмены и отпрыски аристократических родов. Иногда на улицах можно увидеть странные конструкции, напоминающие шагающее кресло с паровым приводом, но это кустарные разработки, не отличающиеся удобством и надежностью.

Для исследовательских экспедиций используются паровые автомобили с воздушной подушкой, способные передвигаться по неровному рельефу пустошей Лимба.

Водный транспорт в Лимбе абсолютно не нужен, так как в окрестностях Паутины нет крупных водоемов. Воздушный транспорт практически не развивается: хоть сколько-то заметно подняться можно только над центром города, а ближе к окраинам

и за пределами Паутины на высоте дуют слишком мощные ветра, этого не выдерживает даже массивный дирижабль. Правда, на заводах «Металлообрабатывающей компании Мейхью» производятся геликоптеры, но их прямо с конвейера отправляют через портал во внешний мир. Единственные пользователи дирижабля в Паутине — стражники, которые с недавнего времени применяют его для наблюдения за городом.

Двигатели внутреннего сгорания, которые становятся все популярнее во внешнем мире, почти не используются в Паутине: пары бензина, как и порох, в Лимбе сгорают гораздо медленнее. Здесь куда эффективнее использовать двигатели на бримстоуне, работающие с достаточно высоким КПД.

Пищевая промышленность

Большую часть ферм, на которых до Затмения выращивали овощи, теперь занимают грибы agaricus limbus, быстро растущие и довольно питательные. Именно они составляют основу рациона большинства жителей Паутины. Овощи, впрочем, фермы тоже продолжают выращивать: на гидропонике, в специально оборудованных теплицах.

Местные биологи неоднократно пытались искусственно создать мясной белок, но пока эти эксперименты не увенчались успехом, и поэтому те, кому опротивели грибы и кто не может позволить себе привозное мясо, пускают на жаркое местных крыс.

Химия

Первое, что пришлось сделать химикам в Паутине — разработать способ химической очистки воды. Обнаруженные недалеко от города подземные источники обеспечивают потребности жителей, но геологи уверяют, что через несколько лет они будут исчерпаны. Поэтому теперь сточные воды Паутины очищаются и используются повторно.

Кроме того, ученые неустанно разрабатывают всевозможные вкусовые добавки, позволяющие разнообразить грибную диету горожан.

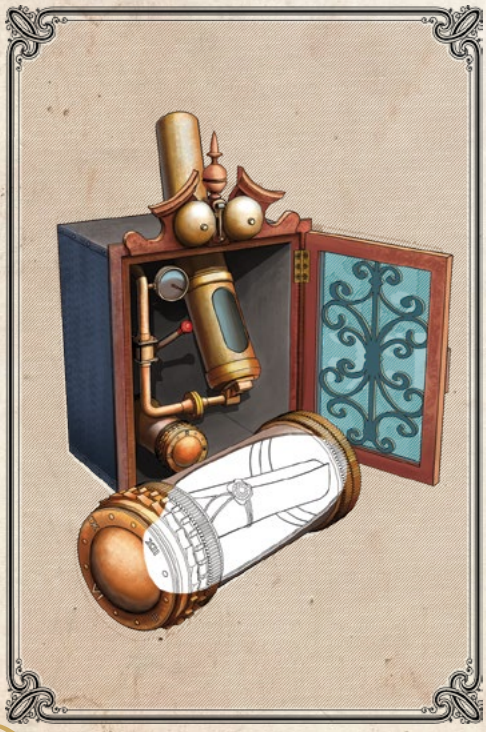
Оружейные технологии

Поскольку порох в Лимбе не взрывается, основным видом оружия дальнего боя стали духовые пистолеты и ружья, основанные на системе Жирардони. Их производством занимаются две фирмы: «Металлообрабатывающая компания Мейхью» и «Точные механизмы Коулсона, Коулсона и Вудса». Помимо духового оружия, популярны пружинные арбалеты.

Для нужд стражи и экспедиционного корпуса производятся паровые доспехи и оружие. Стража использует парометы в случаях серьезных беспорядков и стационарные паровые пушки для защиты города от нападения тварей Лимба. Экспедиционный корпус старается включать в каждую экспедицию нескольких человек с паровыми доспехами и винтовками на случай столкновения с крупными тварями.

Медицина

Основным достижением медицины в Паутине являются магомеханические протезы, которые почти идеально заменяют утерянные конечности. Их стоимость сравнительно высока, но фабрики зачастую оплачивают установку таких протезов своим сотрудникам, пострадавшим на производстве, чтобы те могли вернуться к работе, поэтому в рабочих кварталах можно увидеть немало людей с искусственными руками или ногами. Эксперименты по созданию искусственных глаз и внутренних органов также проводятся, и порой успешно, но из-за высокой стоимости такие протезы доступны уже только богатым жителям.



Связь

В Паутине проложена сеть пневмопочты, охватывающая почти весь город. В домах среднего достатка каналы пневмопочты протянуты в каждую квартиру, дома победнее чаще всего располагают одной точкой приема на подъезд.

Отправить корреспонденцию можно в многочисленных пунктах пневмопочты, в изобилии расположенных во всех районах города. За счет огромного потока писем и автоматизированной маршрутизации пневмопочта считается абсолютно конфиденциальным способом связи. С одного конца города на другой письмо доходит в среднем за полтора-два часа.

Робототехника и вычислительные технологии

Специалисты из «Точных механизмов Коулсона, Коулсона и Вудса» на основе идей Бэббиджа смогли создать механический компьютер «Дагда» с паровым приводом, который используется в министерстве информации для сбора и обработки различных данных. Недавно была запущена более компактная и эффективная модель «Мимир»: она занимает здание высотой всего в два этажа, а обрабатывает данные куда быстрее «Дагды».

Магомеханики активно ведут работы по программированию механических автоматонов. Создать полноценный искусственный интеллект пока не удается, но раз-

витие данного направления идет достаточно быстро: в продаже уже есть автоматоны, способные работать в качестве секретарей, библиотекарей и помощников в мастерских. Чаще всего такие механизмы используются в богатых домах, но есть и массовые модели.

В 1889 году магомеханик Андреас Карнакис создал автоматон, способный двигаться по сложному маршруту, останавливаться при появлении препятствия и возобновлять движение после этого. На базе модели Карнакиса разработали торговые автоматоны, которые нередко можно увидеть на улицах центральных кварталов. А в 1892 году Альберт Берштайн вызвал фурор, представив разработку автоматона, управляемого голосовыми командами и способного понимать пять языков (английский, немецкий, французский, русский и итальянский).

Бытовая техника

В подвалах практически всех домов установлены паровые котлы, которые обеспечивают работу водопровода и отопительной системы. Валы, проведенные от этих котлов к каждой квартире, используются для приведения в действие бытовых приборов: кофемолок, холодильников, граммофонов и музыкальных аппаратов.

Развлечения

Аристократы по-прежнему считают, что их внимания достойно только классическое искусство вроде оперы. У представителей среднего класса, рабочих и городской бедноты большим спросом пользуются и

более простые развлечения — например, механический театр. Кукольные театры-автоматы, запитанные от автономного парового котла или подключенные к близлежащему зданию, разыгрывают небольшие сценки-спектакли для каждого, у кого найдется лишняя монетка. Первые такие театры были немыми, но с появлением грампластинок спектакли сопровождаются музыкой и диалогами.

С недавних пор на улицах начали устанавливать кинетоскопы, которые тоже пользуются большой популярностью у разных слоев населения.

Магомеханика

Магомеханиками называют техномагов, которые специализируются в первую очередь на обработке материи — как живой, так и неживой.

Большая часть магомехаников использует свои навыки для изготовления предметов искусства, изысканной мебели, ювелирных украшений. Некоторые создают автоматоны и работают над искусственным интеллектом. Самые же опытные магомеханики способны изменять свойства материи, выходя таким образом за пределы человеческих возможностей. Например, по-настоящему способный магомеханик способен создать источник энергии, от которого автоматон сможет работать месяцами. Естественно, такого уровня достигают единицы, и их работа стоит огромных денег.

С магомеханикой связан забавный факт: собрать простейшие программатор и излучатель способен практически кто угодно, нужно лишь знать основные принципы и иметь прямые руки. А вот для создания более качественного оборудования уже требуется техномагическая обработка материалов, и зачастую получается так, что недостаточно талантливый магомеханик не способен создать себе более качественные инструменты с помощью имеющихся, что вынуждает его обращаться к более успешным коллегам.

Изобретения

Открытие бримстоуна дало толчок для новой научно-технической революции, а развитие магомеханики привело к появлению механизмов, полностью переворачивающих человеческие представления о возможном. Один или несколько героев могут заниматься созданием изобретений, которые облегчат выполнение поставленного перед группой задания или принесут некоторое количество денег. Следующие правила предназначены именно для подобных персонажей.

Если вы хотите создавать диковинные механизмы, то вам надо будет взять своему персонажу черту *изобретатель**, а для игры магомехаником, способным создавать аппараты, необъяснимые с точки зрения классической науки, вам также понадобятся черта *магомеханик*, силы *обработка живой материи* и *обработка неживой материи*, и информация по техномагии из главы «Магия» Книги Демона.

Внимание: В «Городе Парового Солнца» отсутствует *безумная наука* в том виде, в котором она описана в базовой книге правил, в связи с чем черта *изобретатель* недоступна и была заменена на черту *изобретатель**.

Мастерская

Любому изобретателю требуется место для работы. Очень сложно собрать что-то серьезное без рабочего стола и необходимого набора инструментов и материалов. Минимальные возможности для творчества изобретателю обеспечивает складной верстак, который в сложенном виде представляет собой увесистый чемодан. На нем без особого комфорта, но возможно работать с небольшими изделиями. Для работы с более крупными изобретениями неизбежно понадобится оборудованное под мастерскую помещение. Аренда этого помещения стоит определенных денег, но если у вас есть черта *аристократ*, *богатство* или *сделка с демонами*, то собственное помещение у вас уже есть. В стоимость мастерской включены верстак и необходимый набор инструментов.

Название	Цена	Дополнительно
Складной верстак	250 солов	–2 к проверкам ремонта, позволяет работать только с малыми изобретениями
Каморка	50 солов\нед	позволяет работать только с малыми изобретениями
Студия	100 солов\нед	позволяет работать с малыми и средними изобретениями
Цех	200 солов\нед	позволяет работать с изобретениями любого размера

Помещением и верстаком, безусловно, оборудование мастерской не ограничивается, помимо них можно установить массу других вещей, упрощающих жизнь изобретателя. Улучшения мастерской могут быть нескольких уровней, в этом случае указана чистая цена покупки каждого уровня, если вы хотите улучшить модуль, то вам надо будет заплатить только разницу в цене.

Подписка на журнал «Университетский вестник»

Цена: 400 солов/полугодие

Ученому всегда полезно быть в курсе последних изменений в науке и открытий своих коллег. Самый простой способ узнавать о них — подписаться на университетский журнал. Благодаря жесткому рецензированию, в нем почти не попадается статей шарлатанов и мошенников.

Свойства: пока вы читаете этот журнал, вы получаете +2 при проверке *знаний* при разработке проекта (кроме магомеханических проектов).

Подписка на брошюру Гильдии магомехаников

Цена: 400 солов/полугодие

Если вы занимаетесь магомеханикой, то вам никак не обойтись без ежемесячной брошюры гильдии. В ней вы найдете информацию о новых изобретениях, компонентах, поступивших в продажу, и новости о жизни гильдии.

Свойства: благодаря этой подписке вы получаете +2 при проверке *техномагии*, когда проектируете магомеханическое изобретение.

Автоматон-помощник

Цена: *600/1000/1750* солов

Не хватает дополнительной пары рук в мастерской? Тратите много времени на рутинную обработку деталей? Помощники сбегают от вас через две недели? Вам поможет новейшая разработка гильдии магомехаников — автоматон, разработанный специально в помощь изобретателям. Благодаря улучшенному механизму рук, он способен эффективно выполнять даже тонкую работу, а на прилагающиеся валики записаны программы работы со всеми инструментами. Поставляется в разных комплектациях.

Свойства: Автоматон-помощник может принимать участие в *совместных проверках* с собственным навыком *ремонта*.

- **I ступень:** значение навыка *ремонт* d6
- **II ступень:** значение навыка *ремонт* d8+2

○ **III ступень:** значение навыка *ремонт* d8+2, автоматон совершает проверки ремонта с диким кубиком, а вы можете тратить свои фишки, чтобы перебрасывать результаты проверки.

Автоматон-секретарь

Цена: *1000/1500/2250* солов

Автоматоны-секретари разрабатывались для того, чтобы встречать гостей и направлять их в нужные кабинеты. Однако они могут быть полезны и для изобретателей: после небольшой перенастройки такой механический секретарь помогает искать по справочникам необходимую информацию, что здорово экономит время изобретателя. Единственный минус: раз в месяц требуется тратить почти целый день на то, чтобы ознакомить автоматон с новой информацией.

Свойства: Автоматон-секретарь помогает с поиском информации, совершая проверки знания в естественнонаучных областях.

○ **I ступень:** до двух навыков *знание* в научных областях d6

○ **II ступень:** до трех навыков *знание* в научных областях d8+2

○ **III ступень:** до трех навыков *знание* в научных областях d8+2, автоматон совершает проверки знания с диким кубиком, а вы можете тратить свои фишки, чтобы перебрасывать результаты проверки.

Медицинское оборудование

Цена: *600* солов

Некоторые магомеханики (а иногда и обычные изобретатели) решают работать не только с металлом, но и с живой плотью — например, создавая и приживляя протезы. Для этих целей верстак подходит плохо, требуется нормальное медицинское оборудование, включающее в себя раскладную кровать, набор медицинских инструментов и препаратов.

Свойства: в своей мастерской вы можете создавать изобретения, подключаемые к человеческому телу, также в вашей мастерской можно оказывать медицинскую помощь без штрафов за нехватку оборудования, а выздоровление в ней протекает в условиях аналогичных простому медицинскому уходу, без штрафов и преимуществ.

Создание магомеханических изобретений

Магомеханики — это техномаги, использующие свои навыки для создания изобретений, выходящих за рамки классической механики, а иногда и нарушающих законы физики. Для создания таких механизмов вам потребуется черта *магомеханик*, которую вы найдете в главе «Магия» (стр. 152), а также силы *обработка неживой материи*, если вы хотите работать только с механизмами, и *обработка живой материи,* если вы планируете работать с человеческим телом. Также в этом случае

проверка навыков *знание (механика)* и *ремонт* при разработке изобретения заменяется на проверку навыка *техномагия*.

Проект

Ни одно изобретение не может быть создано без предварительной разработки проекта. На этом этапе вам надо определить, какие задачи будет решать ваше изобретение, что оно будет собой представлять и как приводиться в действие. Мы рекомендуем описывать принципы действия изобретения так, чтобы они звучали научно. После этого вам потребуется проверка *знания (механика)* или *техномагии*, чтобы определить, насколько хорошо вашему персонажу удалось реализовать свой проект на бумаге. Если ведущему понравилось описание принципов работы устройства, он может дать дополнительный модификатор +2 к этой проверке. За каждый подъем, полученный при этой проверке, вы получите дополнительные очки, которые сможете потратить на улучшение характеристик силового ядра на следующем этапе. Если ваше изобретение не требует источника энергии, то вы получите модификатор +2 к проверке *ремонта* или *техномагии* на четвертом этапе.

На проверку навыков *знания* и *техномагии* также влияет сложность изобретения, согласно следующей таблице.

Сложность	Модификатор
Банальное изобретение (стандартные механизмы, не использующие бримстоун и техномагию)	+2
Актуальное изобретение (механизмы на бримстоуне, простые техномагические изобретения наподобие пистолей)	0
Прорывное изобретение (автоматоны с развитым механическим интеллектом, магомеханические протезы, паровые компьютеры)	-4
Фантастическое изобретение (механический мозг, полностью заменяющий настоящий, летающий транспорт без винтов). Изобретения такого уровня доступны только магомеханикам	-8

Впрочем, ведущий имеет право наложить вето на любое изобретение, которое не укладывается в логику мира; так никакие ухищрения не помогут вам собрать машину времени, лазерное оружие или ядерный реактор.

Пример: *Кинг Шульц получил заказ на сборку устройства, предназначенного для вскрытия дверей. Он решает, что самым простым вариантом в большинстве случаев является выпиливание замка, поэтому решает собрать небольшое устройство с несколькими циркулярными пилами, приводимыми в движение мощной часовой пружиной. К устройству он намерен добавить специальный синхронизирующий узел, который уменьшит уровень вибрации пил и увеличит*

надежность устройства, и сделать защитный кожух, закрывающий лезвия и сдвигающийся по мере увеличения глубины пропила. Ведущему нравится проработанность этого проекта, и он дает Шульцу дополнительный бонус +2 к проверке знания (механика). *А поскольку это достаточно банальное изобретение, герой получает еще один модификатор +2. При осуществлении проверки Шульц получает 5 на игровой кости, соответствующей навыку, что в сочетании с модификаторами дает ему подъем.*

Сборка силового ядра

После того, как проект готов, можно приступать к его реализации. Если изобретение не требует источника энергии для своей работы (например, это система зеркал для скрытного наблюдения), можно сразу переходить к следующему этапу. В остальных случаях вам надо собрать силовое ядро, которое будет приводить его в действие.

Вначале надо определиться с размером ядра. Часовой механизм, приводящий в действие механическую куклу, не сможет сдвинуть с места тяжелый поезд, а большой паровой котел невозможно уместить в миниатюрном арбалете. Всего существует три размера силового ядра:

- Малое. Используется для изобретений, которые можно унести в руках. Сюда входит большая часть оружия, механические игрушки, компактные настольные устройства и так далее.
- Среднее. Силовое ядро этого размера подходит для изобретений, сопоставимых по размеру с человеком. Это разнообразные автоматоны, крупная домашняя техника, паровая броня, станки.
- Большое. Такое силовое ядро потребуется для самых масштабных проектов, например для паровозов, стационарного тяжелого оружия, гигантских автоматонов или паровых компьютеров.

Определившись с размером силового ядра для будущего изобретения, вы можете приступать к его изготовлению. На первом этапе вам необходимо изготовить чертеж. На характеристики ядра влияет большое количество компонентов, и в процессе сборки вам неизбежно придется жертвовать чем-то, чтобы получить ядро, подходящее для вашего изобретения. Если вам по какой-то причине не хочется возиться с чертежом, то можно взять один из стандартных вариантов. В этом случае сразу переходите ко второму этапу сборки ядра. Таблицы с компонентами ядра, а также готовые примеры вы найдете в конце этой главы.

Всего у ядра есть три числовые характеристики, которые суммируются из аналогичных характеристик деталей.

- *Мощность (М)*. Параметр, необходимый для изобретений, решающих простые, но энергоемкие задачи. Ядро с высокой *мощностью*, скорее всего, потребуется для тяжелого транспорта или оружия.

○ *Контроль (К)* — определяет, насколько сложные схемы работы можно будет заложить в устройство, подключенное к этому ядру. Если вы собираете автоматона-секретаря, то ему не требуется высокая *мощность*, но для его сложного механического мозга необходимо ядро с высоким значением *контроля*.

○ *Вероятность поломки (ВП)* — определяет частоту неполадок при работе устройства. Очень важный параметр для любого устройства: вы ведь не хотите, чтобы ваше изобретение взорвалось при первом же запуске. *Вероятность поломки* не может быть ниже 1. Правила по неполадкам см. ниже, в разделе «Использование изобретения».

Создание чертежа представляет собой мини-игру, в которой вы должны разместить на игровом поле детали, соблюдая следующие правила:

○ Вид поля определяется размером силового ядра.

○ На поле должен быть хотя бы один источник энергии (котел, часовой механизм или техномагическая установка).

○ Каждый источник после первого дает модификаторы -2 к *контролю* и +2 к *вероятности поломки*.

○ Каждый выход поля должен быть соединен с выходом источника энергии посредством других деталей.

○ Все соединения должны совпадать по типу (паровой, механический или энергетический, обозначены цветом соединения) и направлению, нельзя соединять выход с выходом, а вход со входом.

○ У деталей не должно быть входов и выходов, к которым ничего не подключено, за исключением дополнений к источникам энергии.

○ Любую деталь можно поворачивать и зеркально отражать.

Второй этап подразумевает выявление нестандартных инженерных решений, которые пришли вашему персонажу в голову, если у него были подъемы при проверке *знания* на этапе проектирования изобретения. За каждый подъем вы получаете 3 очка для малого изобретения, 5 для среднего и 10 для большого, которые можете потратить на улучшение характеристик ядра.

Третий и последний этап — это непосредственная сборка. У вас должны быть все необходимые детали (обычно их несложно найти или купить, но ведущий может решить, что каких-то деталей не хватает и их надо искать) и мастерская достаточного размера, после чего вам потребуется совершить успешную проверку *ремонта*, чтобы собрать силовое ядро воедино.

Пример: *изобретение Шульца довольно компактно, поэтому в него можно установить только малое силовое ядро. Ядро должно иметь достаточную* мощность, *чтобы пилы не вязли в дереве, и достаточный* контроль, *чтобы пилы работали синхронно. С другой стороны, для выполнения нужной задачи хватит и средних значений обоих параметров, поэтому Шульц решает собрать ядро со средними характеристиками.*

Часовые механизмы имеют неплохие показатели контроля, *поэтому Шульц в первую очередь ставит в ядро детали, увеличивающие* мощность. *В результате у него получилось ядро со следующими показателями:* мощность *17,* контроль *19,* вероятность поломки *1. На этапе проектирования он осуществил проверку знания с* подъемом, *поэтому сейчас тратит полученные три очка на то, чтобы увеличить* мощность *до 19 и* контроль *до 20. При осуществлении проверки* ремонта *Шульц получает 7 на игровой кости и без проблем собирает ядро даже без учета модификатора за банальность изобретения.*

Стандартные силовые ядра

Многим изобретателям не хочется тратить время на компоновку собственного силового ядра, поэтому они пользуются стандартными схемами. Возможно, они не оптимальны и их можно улучшить, но их показатели достаточно хороши, чтобы от них можно было запитать большую часть изобретений.

Малое часовое ядро

Деталь	М	К	ВП
Малый часовой механизм	2	6	2
Ограничитель завода	-1	0	-5
Ангренаж	2	0	-1
Балансир	1	6	-1
Кривошип	4	0	1
Мощные пружины	3	1	2
Мощные пружины	3	1	2
Итого	**14**	**14**	**1**

Цена: 110 солов

Малое техномагическое ядро

Деталь	М	К	ВП
Малая техномагическая установка	7	7	2
Резервная батарея	4	2	-1
Техномагический двигатель	2	2	0
Сапфировая линза	3	3	1
Рассеиватель энергии	-1	-1	-1
Итого	**15**	**13**	**1**

Цена: 200 солов

Среднее паровое ядро

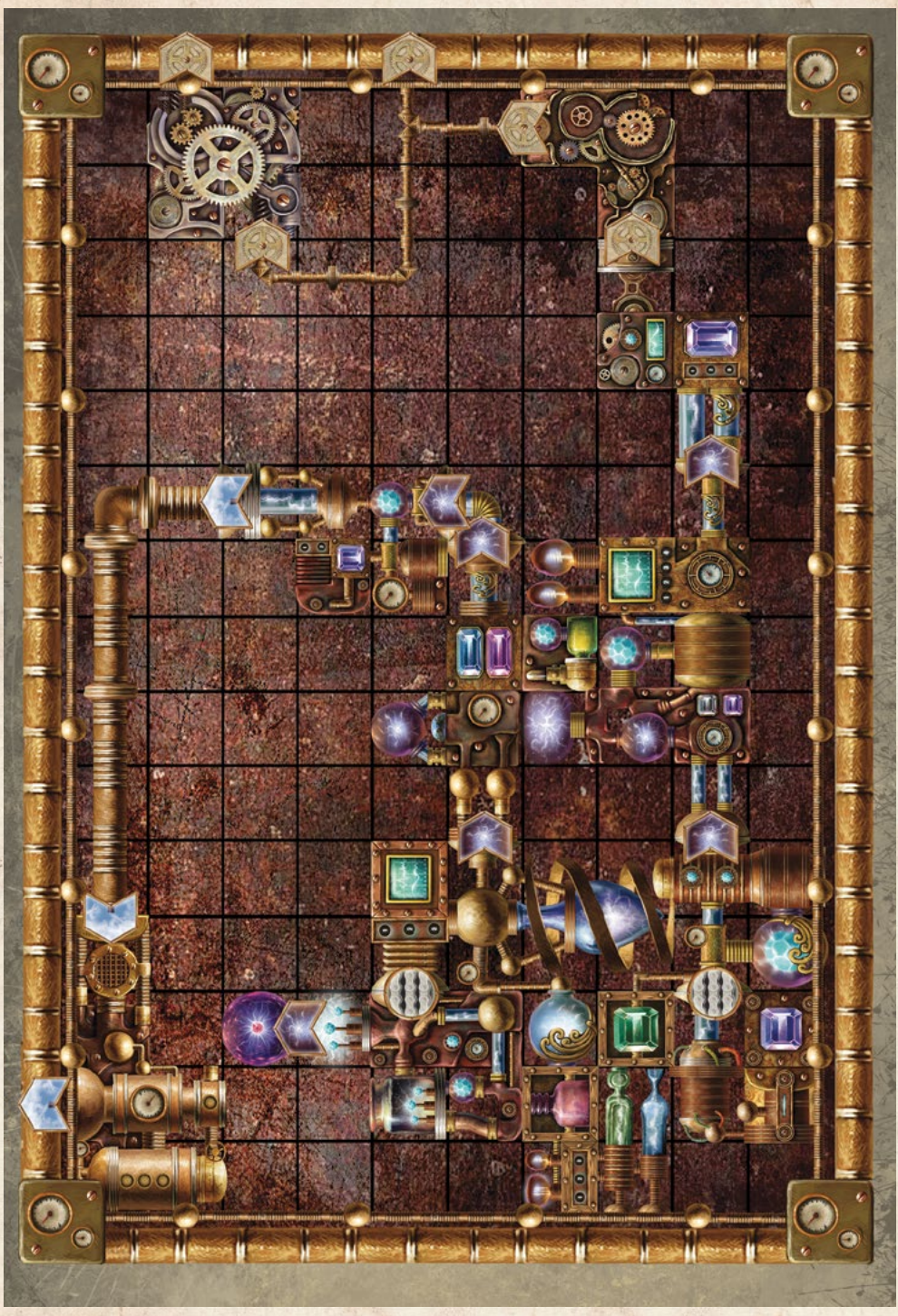
Деталь	М	К	ВП
Компактный котел	16	5	4
Дозатор топлива	-2	2	-8
Топка системы Химайера	6	1	1
Поршень	2	1	1
Синхронизатор вращения	5	7	3
Балансир	1	6	1
Балансир	1	6	1
Балансир	1	6	1
Компенсатор вибраций	0	4	-5
Нагнетатель давления	9	3	2
Турбированный поддув	8	2	2
Конденсационный резервуар	0	4	-2
Итого	**47**	**47**	**1**

Цена: 375 солов

Среднее техномагическое ядро

Деталь	М	К	ВП
Средняя техномагическая установка	18	18	6
Резервная батарея	4	2	-1
Экспериментальный излучатель	8	2	2
Рассеиватель энергии	-1	-1	-1
Эфирный фильтр	10	10	2
Набор предохранителей	0	0	-4
Техномагический двигатель	2	2	0
Техномагический компрессор	2	2	0
Балансир	1	6	1
Ангренаж	2	0	-1
Конденсационный резервуар	0	4	-2
Итого	**46**	**45**	**2**

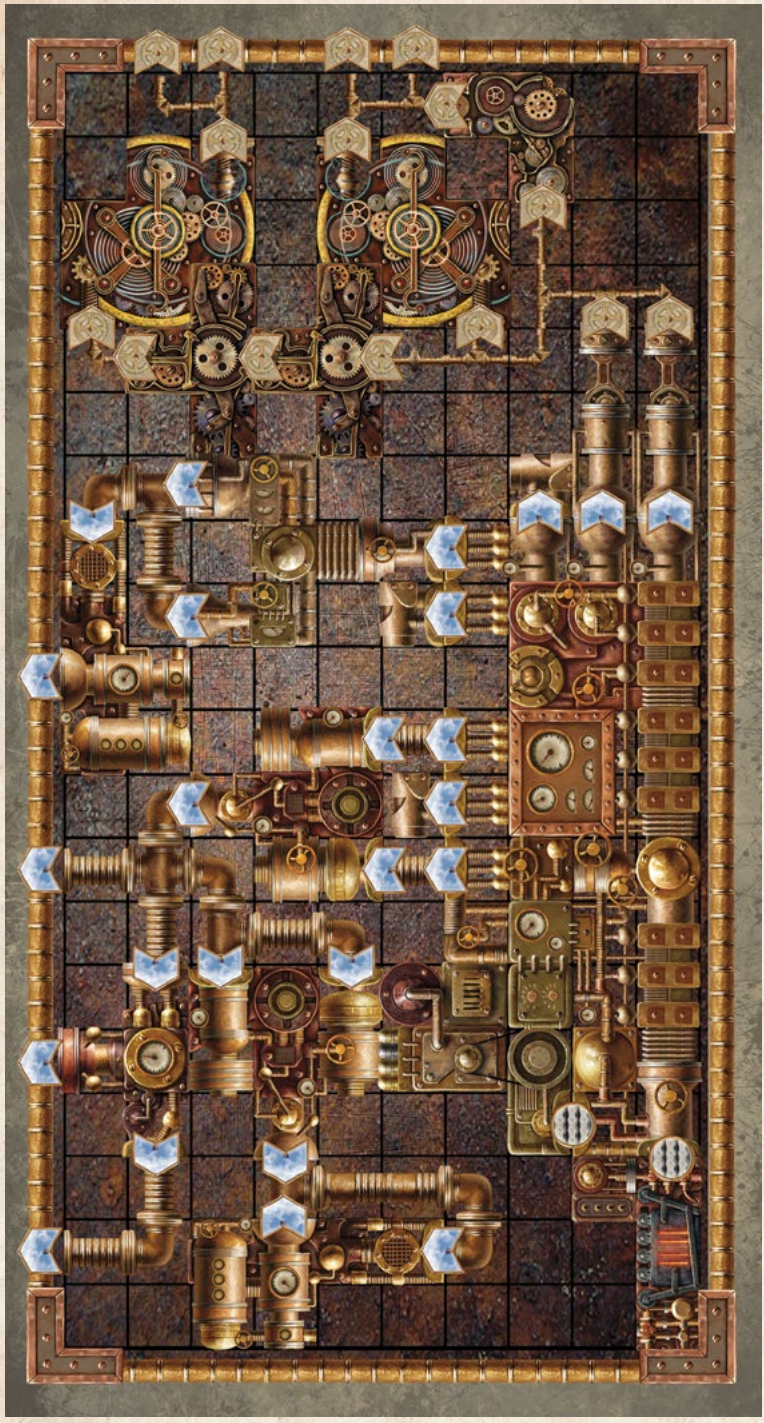
Цена: 615 солов



Большое паровое ядро

Деталь	М	К	ВП
Большой котел	40	20	12
Дозатор топлива	-2	2	-8
Топка модели Химайера	6	1	1
Турбийон	3	7	1
Турбийон	3	7	1
Поршень	2	1	1
Поршень	2	1	1
Анкерный механизм	1	5	0
Анкерный механизм	1	5	0
Нагнетатель давления	9	3	2
Нагнетатель давления	9	3	2
Парораспределитель	-1	7	0
Конденсационный резервуар	0	4	-2
Конденсационный резервуар	0	4	-2
Ангренаж	2	0	-1
Аварийный клапан	0	1	-4
Свисток	-1	-1	-1
Свисток	-1	-1	-1
Свисток	-1	-1	-1
Итого	**72**	**68**	**1**

Цена: 570 солов



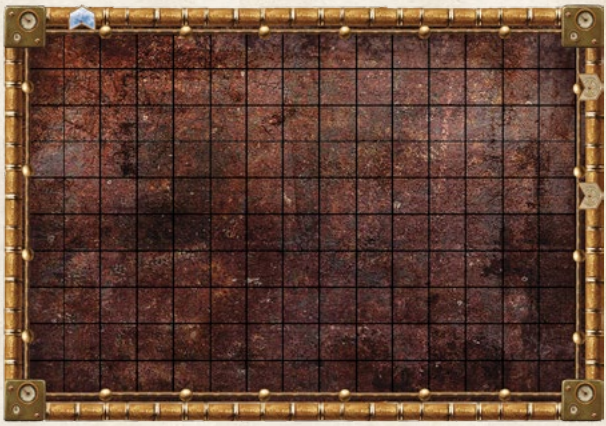
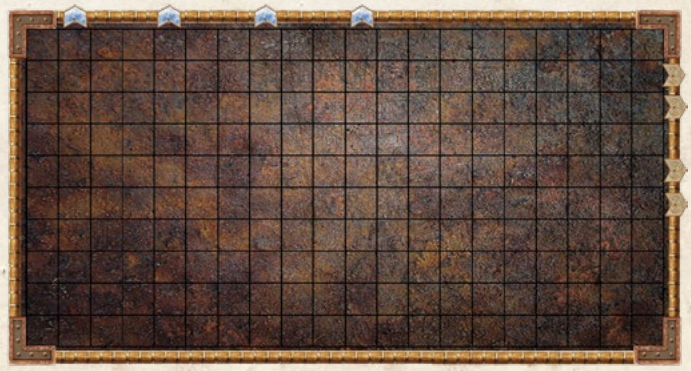
Большое техномагическое ядро

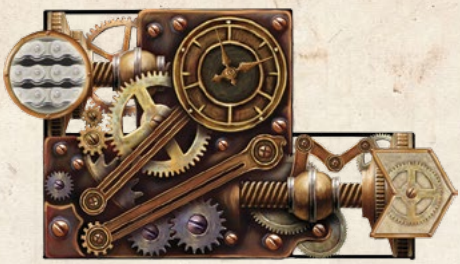
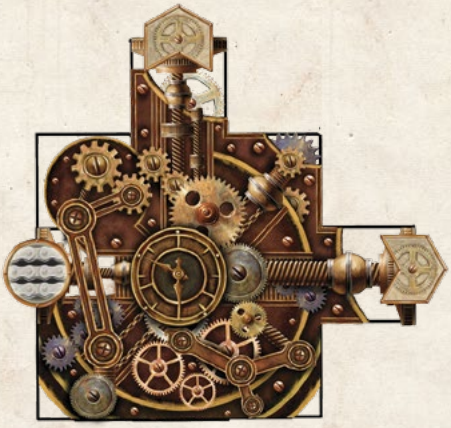
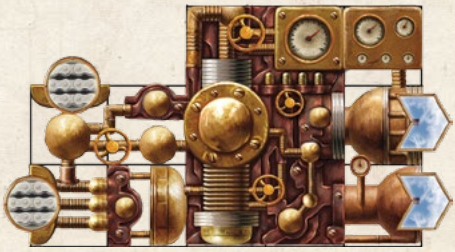
Деталь	М	К	ВП
Большая техномагическая установка	35	35	11
Резервная батарея	4	2	-1
Резервная батарея	4	2	-1
Резервная батарея	4	2	-1
Резервная батарея	4	2	-1
Эфирный фильтр	10	10	2
Техномагический двигатель	2	2	0
Техномагический двигатель	2	2	0
Техномагический двигатель	2	2	0
Кривошип	4	0	1
Мощные пружины	3	1	2
Балансир	1	6	1
Балансир	1	6	1
Компенсатор вибраций	0	4	-5
Техномагический компрессор	2	2	0
Поршень	2	1	1
Рассеиватель энергии	-1	-1	-1
Рассеиватель энергии	-1	-1	-1
Рассеиватель энергии	-1	-1	-1
Рассеиватель энергии	-1	-1	-1
Маятник	-1	-1	-1
Маятник	-1	-1	-1
Свисток	-1	-1	-1
Итого	**73**	**72**	**3**

Цена: 995 солов

Элементы ядра

В этих таблицах приведены схематичные изображения деталей, а в конце книги вы найдете страницы с иллюстрациями деталей, которые вы можете вырезать, распечатать или скопировать и использовать при составлении силового ядра.

Размер ядра	Название файла
Малый	
Средний	
Большой	

Название	Схема	М	К	ВП
Малый часовой механизм		2	6	2
Средний часовой механизм		5	12	4
Ограничитель завода (должен быть присоединен к часовому механизму)		-1	0	-5
Компактный котел		16	5	4

Большой котел		40	20	12
Дозатор топлива (должен быть присоединен к паровому котлу)		-2	2	-8
Топка системы Химайера (должна быть присоединена к паровому котлу)		6	1	1
Техномагические установки				
Малая техномагическая установка		7	7	2

Средняя техномагическая установка		18	18	6
Большая техномагическая установка		35	35	11
Резервная батарея (должна быть присоединена к техномагической установке)		4	2	-1

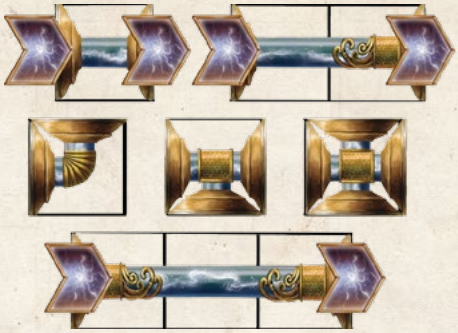
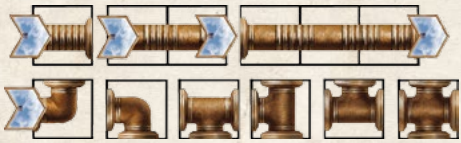
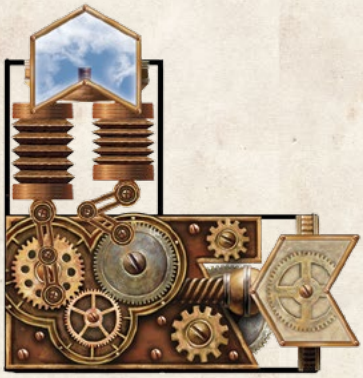
Экспери-ментальный излучатель (должен быть присоединен к техномагичес-кой установ-ке)		8	2	2
Механические компоненты				
Анкерный механизм		1	5	0
Ангренаж		2	0	-1

Балансир		1	6	1
Компенсатор вибраций		0	4	-5
Кривошип		4	0	1
Маятник		-1	-1	-1
Мощные пружины		3	1	2

Синхронизатор вращения		5	7	3
Турбийон		3	7	1
Паровые компоненты				
Аварийный клапан		0	1	-4
Конденсационный резервуар		0	4	-2

Нагнетатель давления		9	3	2
Парораспреде-литель		-1	7	0
Свисток		-1	-1	-1
Турбирован-ный поддув		8	2	2

Техномагические компоненты				
Набор предо-хранителей		0	0	-4
Рассеиватель энергии		-1	-1	-1
Рубиновый резонатор		6	6	2
Сапфировая линза		3	3	1
Эфирный фильтр		10	10	2

Соединители				
Валы		0	0	0
Кабели		0	0	0
Трубы		0	0	0
Преобразователи				
Меха		1	2	1

Лепестковый дроссель		0	5	2
Поршень		2	1	1
Техномагический двигатель		2	2	0
Техномагический компрессор		2	2	0

Сборка изобретения

Теперь у вас есть силовое ядро и можно приступать к финальному этапу. Помимо ядра, изобретение состоит из основы и модификаций. Основа – это то, что обеспечивает необходимый функционал, модификации улучшают характеристики изобретения, но необязательны для его работы. И основа, и модификации требуют определенного коли-

чества мощности и контроля. Если сумма требуемой мощности или контроля основы и всех модификаций превосходит соответствующие значения силового ядра, и этого ядра не хватает, чтобы привести изобретение в действие, вам придется избавиться от части модификаций или переделать ядро. Таблицу готовых основ и модификаций вы найдете в приложении ниже.

Уникальность (У). Некоторые модификации могут быть установлены только один раз. Так, нельзя поставить два улучшенных спусковых механизма и получить удвоенный прирост *скорострельности*.

Техномагическое (ТМ). Некоторые вещи невозможно реализовать без техномагии. Модификации с этой особенностью можно использовать только в том случае, если в силовом ядре есть техномагическая установка, а для их установки потребуется использование силы *обработка неживой материи*.

После того, как вы определились с основой и набором модификаций, остается лишь собрать изобретение. Как правило, для этого требуется только проверка *ремонта* с модификатором сложности аналогичным тому, что был при проверке *знания*. Однако для сложных и необычных изобретений ведущий может добавить одно или несколько дополнительных условий из следующего списка:

- потребуется пройти *вызов судьбе* (при провале вы потеряете материалы, время и/или иные ресурсы),
- придется потратиться на материалы или добыть редкий компонент (которого может и не быть в свободной продаже),
- потратить на сборку несколько часов/дней/недель/месяцев,
- спросить совета у более опытных изобретателей,
- изобретение получится хуже, чем планировалось,
- изобретение получится одноразовым.

Пример: *в стандартных таблицах нет устройства для взламывания двери, поэтому Шульц и ведущий решают, что это устройство можно рассматривать как тяжелое оружие ближнего боя с циркулярным механизмом, магнитной гардой и пневматическим усилителем. Шульц хотел бы поставить дополнительный защитный кожух и телескопическую систему, но* мощности *и* контроля *собранного им ядра уже не хватает на эти модификации, поэтому он приступает к сборке, для чего осуществляет проверку* ремонта *с модификатором +2 за банальность изобретения. Шульц получает 2 на игральной кости, но благодаря модификатору все же собирает свое изобретение, которое можно использовать не только как «отмычку», но и как оружие.*

Оружие

Основы				
Название	**Размер**	**Характеристики**	**Мощ.**	**Кон.**
Оружие ближнего боя				
Легкое	малый	урон *сила*+d6	8	8
Тяжелое	малый	урон *сила*+d8, *двуручное*	10	10
Стрелковое оружие				
Ручное	малый	дальность 7/10/20; урон 2d4, вес 1.2, обойма 10	5	7
Тяжелое	малый	дальность 20/40/80, урон 2d6, вес 2.5, обойма 5	8	12
Турельное	средний	дальность 20/40/80, урон 2d8, вес 10, обойма 10, стационарное	15	20

Модификации					
Название	**Характеристики**	**У**	**ТМ**	**М**	**К**
Оружие ближнего боя					
Ударный механизм	урон +2, не может быть установлен с циркулярным и сверлильным механизмами	да	нет	4	2
Циркулярный механизм	урон +1, ББ +2, не может быть установлен с ударным и сверлильным механизмами	да	нет	3	3
Сверлильный механизм	ББ +4, не может быть установлен с ударным и циркулярным механизмами	да	нет	2	4
Техномагический зарядник	атаки получают выбранный аспект	да	да	4	4
Магнитная гарда	*защита* +2	да	нет	0	3
Пневматический усилитель	при атаках этим оружием сила повышается на один ранг, нельзя ставить вместе с гидравлическим усилителем	да	нет	3	2
Гидравлический усилитель	при атаках этим оружием сила повышается на два ранга, нельзя ставить вместе с пневматическим усилителем	да	нет	6	4
Телескопическая система	*дальность* +1	да	нет	3	5
Стрелковое оружие (любое)					
Винтовая нарезка ствола	ББ +1, не может быть установлена вместе с полигональной нарезкой	да	нет	1	2

Полигональная нарезка ствола	ББ +2, не может быть установлена вместе с винтовой нарезкой	да	нет	2	4
Дисковые снаряды	ББ +1	да	нет	1	2
Магнитные ускорители снаряда	урон +2	да	нет	3	5
Улучшенный спусковой механизм	оружие получает режимы стрельбы 1В и 2В	да	нет	2	3
Стрелковое оружие (ручное и тяжелое)					
Мощные пружины	урон +2, вероятность поломки +1	нет	нет	2	1
Удлиненный ствол	дальность x1/x1.5/x1.5	да	нет	2	0
Очень длинный ствол	дальность x1.5/x2/x2, оружие получает свойство *позиционное*	да	нет	4	0
Система автоматического взвода	оружие получает режимы стрельбы 1В, 2В и 3В, оружие получает свойство *полуавтоматический огонь*	да	нет	4	6
Техномагический зарядник	выстрелы получают *аспект* по выбору	да	да	4	4
Увеличенный калибр	оружие получает свойства *тяжелое* и *позиционное*	да	нет	3	2
Стрелковое оружие (турельное)					
Промышленные пружины	урон +2, вероятность поломки +1	нет	нет	4	2
Крупнокалиберный длинный ствол	дальность x1.5/x2/x2	да	нет	8	0
Ленточная подача снарядов	оружие получает режимы стельбы 3В и Авто 6	да	нет	8	12
Мощный техномагический зарядник	выстрелы получают *аспект* по выбору	да	да	8	8
Малый корабельный калибр	оружие получает свойства *тяжелое*	да	нет	6	4

Автоматоны

Автоматон — это робот, чаще всего сделанный в виде человека или животного. Автоматоны с часовым механизмом были весьма популярны в XVII-XVIII веках, но тогда это были лишь игрушки с ограниченным набором действий. Такие автоматоны создаются в Паутине и сейчас — но только для развлечения и рекламных кампаний. Для более серьезных целей разрабатываются автоматоны со сложными программами, которые записывают на металлические валики. Эти устройства способны выполнять комплексные задачи — например, готовить еду, убирать дом или выдавать необходимые книги по каталогу, хотя вариативность действий программы в зависимости от внешних условий по-прежнему крайне низкая. Подобные конструкции все еще используются на боях автоматонов, но их постепенно вытесняют более сложные техномагические автоматоны.

Верхом технологий являются автоматоны с техномагическим подобием мозга, которые могут выполнять по-настоящему сложные действия: охранять дом, помогать в мастерской или выполнять функции секретаря. Если на автоматоне не установлена техномагическая система голосового управления, то задания в него вводятся с помощью перфокарт, изготовление набора занимает десять минут и требует проверки *смекалки*.

Также в зависимости от потребностей на автоматоны устанавливаются различные манипуляторы — от грубых, но мощных пневмомолотов, до человекоподобных рук, способных на разнообразную и тонкую работу. Если на устройстве установлен только один манипулятор, то автоматон получает модификаторы, соответствующие изъяну *однорукий*.

Основы				
Название	**Размер**	**Характеристики**	**М**	**К**
Стационарный	средний	шаг 0; защита 2; стойкость 8, максимум 2 манипулятора	12	12
Колесный	средний	шаг 8; защита 2; стойкость 6, максимум 2 манипулятора	20	8
Человекоподобный	средний	шаг 6; защита 4; стойкость 4, максимум 4 манипулятора	10	22
Гигантский	большой	шаг 10; защита 2; стойкость 10, максимум 6 манипуляторов	30	25

Модификации					
Название	**Характеристики**	**У**	**ТМ**	**М**	**К**
Механический мозг	позволяет закладывать в автоматона простейшие алгоритмы	да	нет	2	3
Базовый техномагический мозг	позволяет использование более сложных алгоритмов	да	да	4	6
Техномагический мозг системы Карнакиса	позволяет использование сложных алгоритмов и установку до трех наборов алгоритмов	да	да	6	10
Вольфрамовые валики для алгоритмов	+2 ко всем проверкам навыков связанных с алгоритмами	да	нет	2	3
Бытовые алгоритмы	позволяет использовать автоматон для работы по дому	да	нет	2	2
Базовые боевые алгоритмы	*драка* d6, *стрельба* d6, всегда атакует ближайшую цель, требуется наличие оружия	да	нет	4	4
Боевые алгоритмы Дювона	*драка* d8, *стрельба* d8, требуется техномагический мозг и наличие оружия	да	нет	5	7
Базовые ремонтные алгоритмы	*ремонт* d6, требуется техномагический мозг и наличие инструмента	да	нет	5	7
Ремонтные алгоритмы Карнакиса	*лечение* d4, *ремонт* d8, требуется техномагический мозг системы Карнакиса и наличие инструмента	да	нет	8	10
Базовые секретарские алгоритмы	один навык *знание* в научной области или навык *анализ текста* со значением d6, требуется техномагический мозг	да	нет	4	8
Секретарские алгоритмы Герштейна	до трех навыков *знание* в научных областях и навык *анализ текста* со значением d8, требуется техномагический мозг системы Карнакиса	да	нет	6	12
Система голосового управления	позволяет давать автоматону команды голосом, также автоматон совершает проверки навыков, связанных с алгоритмами, с диким кубиком, а его хозяин может тратить свои фишки, чтобы перебрасывать результаты проверки; требуется техномагический мозг системы Карнакиса	да	да	2	4
Бронепластины	*броня* +2	да	нет	4	0
Тяжелые бронепластины	*броня* +4	да	нет	8	0
Подшипниковые шарниры	*шаг* x1.5, не может быть установлено на стационарного автоматона	да	нет	2	4
Гироскопы	*защита* +2	да	нет	4	6

Усиленная конструкция	*стойкость* +2	да	нет	6	0
Механическая рука	*манипулятор*, *сила* d8, *ловкость* d6, позволяет использовать любые инструменты и оружие	нет	нет	4	4
Механическая рука с улучшенной гидравликой	*манипулятор*, *сила* d10, *ловкость* d6, позволяет использовать любые инструменты и оружие	нет	нет	6	4
Механическая рука с улучшенными шарнирами	*манипулятор*, *сила* d8, *ловкость* d8, позволяет использовать любые инструменты и оружие	нет	нет	4	6
Механическая рука с улучшенными гидравликой и шарнирами	*манипулятор*, *сила* d10, *ловкость* d8, позволяет использовать любые инструменты и оружие	нет	нет	6	6
Зажим для инструментов	*манипулятор*, позволяет использовать медицинские и ремонтные инструменты	нет	нет	2	4
Пневмомолот	*манипулятор*, *оружие*, урон 2d8+2, *тяжелое*	нет	нет	10	1
Бур	*манипулятор*, *оружие*, урон 2d6, ББ 2, *тяжелое*	нет	нет	8	3
Крепление для духового оружия	*манипулятор*, позволяет устанавливать на автоматон духовые пистолеты и винтовки	нет	нет	4	4

Транспорт

Шасси				
Название	**Размер**	**Характеристики**	**М**	**К**
Персональный	средний	уск/ПС 5/15, *стойкость* 8(2), пассажиры 1, максимальное количество турелей для оружия 0	15	10
Пассажирский	большой	уск/ПС 8/20, *стойкость* 10(2), пассажиры 1+3, максимальное количество турелей для оружия 1	25	20
Огромный	большой	уск/ПС 10/30, *стойкость* 16(4), пассажиры 1+8, максимальное количество турелей для оружия 6	35	25

Модификации					
Название	**Характеристики**	**У**	**ТМ**	**М**	**К**
Усиленная рама	*стойкость* +2	да	нет	10	0
Накопитель давления	ускорение +3	да	нет	12	5
Улучшенная трансмиссия	предельная скорость +5	да	нет	6	14
Турель	позволяет установить дополнительное стационарное оружие	нет	нет	5	8
Гироскопы	транспорт получает свойство *стабилизатор*	да	нет	6	15
Улучшенные гироскопы	транспорт получает свойство *стабилизатор+*	да	да	10	22
Бронепластины	*броня* +2	да	нет	15	0
Тяжелые бронепластины	*броня* +4, транспорт получает свойство *тяжелая броня*	да	нет	25	0

Протезы

База				
Название	**Размер**	**Характеристики**	**М**	**К**
Рука	малый	модификатор за изъян *однорукий* снижается до -2	0	0
Нога	малый	модификаторы за изъян *одноногий* снижаются до: шаг –1, –1 к проверкам, требующим мобильности, –1 к проверкам плавания	0	0
Глаз	малый	декоративный протез, не восстанавливает зрение	0	0

Модификации					
Название	**Характеристики**	**У**	**ТМ**	**М**	**К**
Протез руки					
Психоэфирный проводник	протез действует как настоящая рука, модификаторы за изъян однорукий снимаются	да	да	10	10
Встроенный арбалет	дальность 15/30/60, урон 2d6, обойма 1, бесшумный, ББ 1, при наличии психоэфирного проводника не требует второй руки для применения.	да	нет	2	4
Техномагическое оборудование	в протезе могут быть размещены батарея, программатор и излучатель, их требуется приобрести отдельно.	да	да	5	5

Усиленные поршни	*сила* повышается на одну ступень при использовании этой руки	да	нет	6	2
Протез ноги					
Психоэфирный проводник	протез действует как настоящая нога, модификаторы за изъян *одноногий* снимаются	да	да	10	10
Протез глаза					
Психоэфирный проводник	протез начинает действовать как настоящий глаз, штрафы к проверкам навыков за изъян *одноглазый* снимаются, однако модификатор *харизмы* сохраняется.	да	да	12	12
Система светоулавливающих линз	уменьшает вдвое штрафы за темноту, работает только при установленном психоэфирном проводнике	да	нет	2	2
Эфирные линзы (1-4 уровень)	позволяет протезу заменять техномагические гогглы соответствующего уровня, работают только при установленном психоэфирном проводнике	да	да	1×ур	2×ур

Создание своих модификаций

Модификации в таблицах выше не всегда хорошо подходят под конкретное изобретение или запросы, поэтому советуем применять следующие методы:

○ Переименовывайте модификации так, чтобы они лучше подходили под ваше изобретение. Например, вряд ли имеет смысл ставить на молниемет удлиненный ствол и делать в нем нарезку, зато вполне логично поставить улучшенные разрядники и более емкий конденсатор.

○ Если вам нужны более мощные модификации, чем предложенные в таблицах, просто увеличьте затраты мощности и контроля в соответствующее число раз. Например, если вы хотите сделать магнитные ускорители пули, которые увеличат бронебойность оружия до 4, просто умножьте значения мощности и контроля полигональной нарезки ствола в два раза, уникальность и техномагичность модификации при этом сохраняются. Если оригинальную модификацию нельзя было устанавливать вместе с какими-либо другими, то новую будет нельзя установить вместе с ними всеми и с оригинальной модификацией.

○ Ищите подобное. Например, если вы хотите сделать автоматону многошарнирную конечность, чтобы он мог ремонтировать механизмы, не разбирая их, то возьмите значения мощности и контроля для механической руки. Уменьшите немного требуемое значение мощности, потому что конечность не будет

применяться для поднятия тяжестей и ей не надо крепко сжиматься, зато увеличьте требуемый уровень контроля, потому что множество мелких тяг гораздо сложнее синхронизировать.

Создание уникальных изобретений

Основы и модификации в таблицах позволяют создать большое количество относительно типовых изобретений, однако в какой-то момент вы можете захотеть создать что-то уникальное. К таким изобретениям не требуются модификации, поэтому ведущий должен определить необходимые мощность и контроль. Для разных изобретений может потребоваться больше того или другого параметра, но их сумма должна быть примерно следующей:

	Малое	**Среднее**	**Большое**
Банальное	20	80	120
Актуальное	25	90	140
Прорывное	30	100	160
Фантастическое	35	110	180

Использование изобретения

Расход топлива

Любое изобретение не будет работать без энергии. Часовые механизмы требуется регулярно заводить, паровым котлам надо добавлять бримстоун в топку, а техномагическим установкам — заряжать батареи. Для простоты мы введем понятие единицы энергии, для часовых механизмов это будет десять минут потраченные на завод, для паровых — 100 грамм бримстоуна, а для техномагических установок — 10 ПС.

В зависимости от размера изобретения оно работает разное время от одной единицы энергии, его можно «заправить» разным максимальным количеством энергии (более крупную пружину можно сильнее завести, в топку большого котла можно положить больше бримстоуна, большой техномагический аккумулятор способен удержать больший заряд). Если в изобретении стоят источники нескольких разновидностей, то потребуется по одной единице энергии каждого вида для того, чтобы изобретение работало тот же срок.

Размер изобретения	Время работы от единицы энергии	Максимальное количество единиц энергии
Малое	8 часов	3
Среднее	1 час	6
Большое	10 минут	12

Неполадки

При любом использовании изобретения, если на игральной кости, соответствующей значению навыка, выпадает значение меньшее, либо равное вероятности поломки силового ядра, происходит *неполадка*. Для определения последствий вытащите карту:

♠ Пики — сбой. Потребуется 2d4 раундов, чтобы изобретение снова заработало.

♦ Буби — поломка. Потребуется проверка *ремонта*, чтобы все наладить.

♥ Черви — серьезная поломка. Потребуется проверка *ремонта* и 2d6 часов времени, чтобы ее починить.

♣ Трефы — катастрофа. Механизм взрывается, нанося урон всем в пределах большого шаблона. Изобретение с малым ядром наносит 1d6 урона, со средним – 2d6 и с большим – 4d6.

Дополнительные модификации

Последствия неполадок и энергоэффективность изобретения можно повысить с помощью специальных модификаций.

Модификации					
Название	**Характеристики**	**У**	**ТМ**	**М**	**К**
Прочные стенки	при *неполадке* катастрофа заменяется на серьезную поломку, ставится только на малые изобретения	да	нет	3	3
Защитный кожух	при *неполадке* урон в случае катастрофы снижается до 1d6, ставится только на средние изобретения.	да	нет	5	5
Безосколочный корпус	при неполадке урон в случае катастрофы снижается до 2d6, ставится только на большие изобретения.	да	нет	7	7
Система автоподзавода	часовой механизм работает вдвое дольше от одного завода	да	нет	3	3
Улучшенные сальники	потери давления в паровом котле уменьшаются и он может проработать вдвое дольше от того же запаса бримстоуна.	да	нет	8	4
Эфирный улавливатель	улавливает из ветров Лимба дополнительную энергию, удваивает время работы техномагической установки от одной батареи	да	да	5	10

Книга Демона

И сказал Творец: «Дарую вам власть, дабы правлением своим распространили вы мою любовь»

Книга сотворения,
Трон Девятого круга, Бездна

Дело о потерянном завещании

Я лежал на полу и вот уже несколько минут мысленно проклинал Ларри Ройса. Пошевелил затекшей ногой и тут же замер. Не хватало еще, чтобы меня обнаружили в таком неприглядном виде.

Я, Реджинальд Томпсон, потомок некогда богатого рода, а ныне частный детектив, скорчился в уже изрядно смятом сюртуке за массивным креслом в библиотеке особняка Кармингтонов. А всего в нескольких футах от меня бушевала гроза, воплощенная в дородное тело леди Кармингтон. Громом и молниями она щедро одаривала клиентку «Детективного агентства Ройса» — мисс Элис Кармингтон, свою племянницу.

— Что ты себе позволяешь? — шипела разъяренная леди. — Постоянно толкаешься внизу среди служащих!

— Тетя, я…

— Не перебивай! Ты ведешь себя неприлично! Как я смогу смотреть в глаза леди Флоренс и чете Брумвиллей, если ты так вольно общаешься с мужчинами? Это непозволительно для девушки твоего положения!

Тут речь, видимо, зашла обо мне. Я вжался в бархатную обивку, будто цепкий взгляд леди Кармингтон был способен проникнуть сквозь мебель, и немедленно поплатился тем, что в носу защекотало от пыли. На самом деле, это было не лучшей выдумкой Ларри — заслать меня сюда под чужим именем, но иного способа проникнуть в дом мы не нашли. Клиентка говорила, что после смерти деда в особняке толпится уйма народа: клерки, поверенные и всяческие просители; одним больше, одним меньше — никто не заметит.

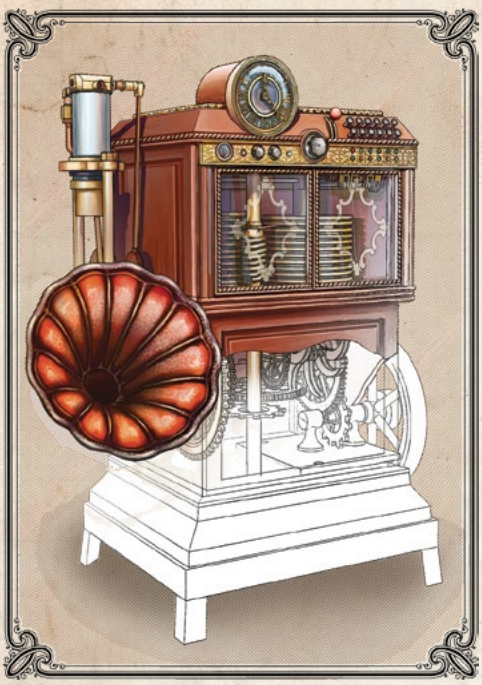
— Мистер Джонс — опытный поверенный от солидной компании, — пискнула девушка. — Он помог мне разобраться в бухгалтерских книгах Общества святой Кловдии.

— Мне не нравится этот мистер Джонс! — припечатала леди. — И не нравится, что он рыскает по дому с таким видом, будто что-то потерял.

— А мне не нравятся все эти люди! — в голосе девушки зазвучал вызов. — И я хочу заниматься делом, а не вышивать цветочки!

— И это после того, как тебе выписали этот отличный вышивальный станок, над которым работали лучшие магомеханики!..

Их голоса затихли в отдалении, и я рискнул высунуть нос наружу. Никого. Я наконец-то встал и вытащил из-под кресла дневник покойного лорда. Увы, про завещание там



было написано прискорбно мало — только то, что оно точно существовало.

На затекших ногах я пропрыгал на лестницу, где остановился перевести дух за статуями, украшающими пролет. Они явно побывали в руках магомехаников, как и изящная люстра невиданной формы. Все это свидетельствовало о богатстве лорда Кармингтона — богатстве, которое досталось теперь неведомо кому.

Я пригладил волосы и поспешил на поиски клиентки. Дом был действительно переполнен служащими и гостями, съехавшимися на похороны. Меня пару раз останавливали — в одном зале попросили напиток, перепутав с официантом, в другом попытались втянуть в дискуссию о воцерковленных демонах. Я еле сбежал, отделавшись общими фразами.

Мисс Элис обнаружилась в обществе дам, живо обсуждающих роман оперной примы и какого-то высшего демона. Девушка сидела с хмурым видом, раскрасневшаяся после тетиной выволочки. Я слегка поклонился, показывая, что на сегодня моя работа закончена.

— Мистер Джонс, — позвала она, и я снова едва сообразил, что это обращаются ко мне. Ну не гожусь я для работы под прикрытием! — Мистер Джонс, вот список дел, которые я планирую обсудить завтра, — и мисс Элис упрямо обвела взглядом слегка шокированных дам.

Она протянула мне сложенную вчетверо бумагу и умоляюще посмотрела своими необычными оливковыми глазами. Механический патефон заиграл что-то романтическое. Я в очередной раз напомнил себе не заглядываться на красивых девушек со знатными фамилиями.

— Да, мисс.

Лишь отойдя на пару кварталов от особняка, я развернул лист, исписанный мелким кудрявым почерком.

«Уважаемый сэр! Я в очередной раз уверилась, что тетушки затевают что-то странное. Из кабинета деда пропали все бумаги, и меня более в него не допускают под предлогом ремонта. Секретер тоже пуст, не хватает отдельных предметов интерьера. Пневмопочта буквально разрывается от посланий, из дома каждый час уходят новые указания.

Тетушки спешат распорядиться наследством. Умоляю, пока от него осталось хоть что-то, поторопитесь с поиском завещания».

В записке не было ценной информации, но я отчего-то медлил ее выбросить. После недолгой борьбы я сунул бумагу в карман. Потом перечитаю. Может, наведет на какие-нибудь новые идеи.

Механическое солнце уже завершало свой путь по небосклону, и я запрыгнул в трамвай, идущий к дому. Пробираться по сектору Заката в темное время по-прежнему представлялось мне небезопасным — особенно когда цепочка огней газовых фонарей в парке оставалась за спиной, сменяясь унылым серым строем домов среднего кольца.

Если дело о пропавшем завещании завершится успехом, возможно, я смогу снять комнату в более респектабельном квартале и шанс встретиться с маргиналами или демонами значительно уменьшится. От соседей меня до сих пор передергивало. С одной стороны от меня жил безработный краснолицый здоровяк, просиживающий целыми днями на крыльце с бутылочкой. Жены его, бледной измученной женщины неопределенного возраста, я практически не видел — кажется, она была прачкой. С другой стороны обычно стояла зловещая тишина, но по утрам, уходя на службу, я изредка сталкивался с возвращающимся домой остроносым узкогубым демоном в чересчур ярком для такого времени суток жилете. Мы едва обменивались приветствиями. Признаться, иногда я специально выходил пораньше, чтобы избежать этой встречи. Все-таки нелюди есть нелюди, никогда не знаешь, чего от них ожидать.

Чтобы переключиться с неприятных мыслей, я принялся прокручивать в голове историю Кармингтонов. У старого лорда, умершего так внезапно, было не так много близких родственников — вдовые дочери и Элис, незаконнорожденная дочь непутевого сына, сгинувшего много лет назад. Лорд владел немалым состоянием: собственно, Кармингтон-холл в Паутине, земельные угодья с особняком в Девоне, фамильные ценности и контрольный пакет акций Корнуолльского торгового дома. Такие богатые люди не умирают, не оставив завещания.

Незаметно я добрался до своего временного жилища. Освещение здесь и раньше работало отвратительно, сейчас же улица и вовсе была погружена в сумрак. Надо переезжать: техномагический прогресс, очевидно, доберется сюда еще не скоро.

Серый пейзаж, и без того мрачный, еще больше испортили три фигуры, шагнувшие мне навстречу из-за угла — невысокие, с надвинутыми на глаза кепками, одетые, как чернорабочие на фабриках.

— Это он, — негромко заметил один.

Другой кивнул и внезапно схватил меня за воротник. От неожиданности я только вскрикнул.

— Рано начал, — укорил меня первый и размахнулся.

Когда в голове стих звон, я обнаружил, что лежу на грязных ступенях. Надсадно ныли затылок и челюсть, карманы обшаривали грубые руки.

— У него чисто. Только эта дурацкая записка — видимо, от нее. Захвачу, пусть босс позабавится, как девчонка все завернула.

— Не суй нос не в свое дело, ищейка, — прошипел один из напавших. — Держись подальше от Кармингтонов и особенно от девки-самозванки, иначе в другой раз костей не соберешь. Ты понял?

В подтверждение своих слов он пнул меня в бок, и я снова непроизвольно взвыл. Я остро ощутил свою беспомощность. Откуда взяться стражам правопорядка в этом богом забытом районе? Кто рискнет вмешаться?.. На всякий случай я все-таки закричал, призывая людей, но улица оставалась пустынной. В награду мне досталось еще несколько увесистых пинков, перебивших дыхание.

Сквозь шум в ушах мне примерещился детский голос. И, очевидно, не только мне, потому как бандиты одновременно посмотрели вправо.

— Вы слишком шумите, — терпеливо повторил мальчишка лет четырех, взявшийся будто из ниоткуда. — Вы мешаете отцу спать.

Тот, что стоял ближе ко мне, в грубых выражениях велел ему убираться. И медленно осел на землю, не закончив фразы.

Приподнявшись на локте, я с удивлением увидел, как в глазах ребенка потухают багровые огоньки. Будь я на ногах, первым спасался бы бегством.

— Тихо, тихо, парень! Мы уходим!

Двое подхватили упавшего под руки и растворились в тени.

— Вам помочь? — спросил мальчик так же безмятежно.

— Нет… нет… — я наконец, принял сидячее положение и выдавил: — Благодарю за помощь.

— Я вас знаю. Вы живете по соседству. Папа говорит, вы порядочный человек, — он шагнул ко мне, и я смог его разглядеть. Бледное личико с правильными чертами, остроносое, узкогубое. Еще бы малиновый жилет, и будет отцовской копией. Только рожек не видно.

— Правда? — вырвалось у меня.

— Вы с ним здороваетесь, в отличие от прочих, — серьезно сказал мальчик.

Наутро я под оханье Сары пересказал случившуюся со мной историю. Ларри в возбуждении забегал по комнате, Франц и Айзек понимающе переглянулись. Иногда мне казалось, что старшие детективы могут общаться без слов.

— Мы будем посменно сопровождать тебя, — озвучил общее мнение Франц.

— И повтори-ка, мистер, что именно они сказали про клиентку, — Ларри нахмурился. — Отчего она самозванка? Ее свидетельство о рож-

дении в порядке, лорд не прятал ее от света. Да и похожи, говорят, как горошинки в стручке.

— «Я буду благороднее своего деда и обеспечу будущее потомков», — процитировал я запись из дневника и застыл, судорожно копаясь в воспоминаниях. — Нет… не так. «Я обеспечу будущее детей и внуков».

И без того маленькие глазки Ларри сузились в щелочки.

— Но внучка там только одна. Или нет? И тогда…

— Это может быть фигурой речи, — заметил Франц.

— Или нет, — медленно произнес Айзек. — Подумайте, кто может ложно назвать родича самозванцем? Может, тот, кто полагает себя более близким родственником?

— Может, кто-то, кого так родней и не признали? — протянул Франц одновременно с ним.

— Надо узнать о прочей родне, — решительно заявил Ларри. — Кшиштоф! Ты обещал починить этот хитрый кухонный автоматон неделю назад, я не могу думать без кофе! Ты уверен, что эта машина — не демонское порождение? Слишком метко плюется горячим паром!

— Когда это вам для умственных усилий нужно было что-то, кроме виски? И вообще, вы обещали оплатить новый излучатель!..

Я откинулся на спинку кресла и расслабился под их привычную перебранку. По крайней мере, становится понятным, в какую сторону копать. Но дел еще уйма: отследить родословную лорда, потолкаться среди прислуги, обсудить предположение — тут мои уши стали горячими — с мисс Элис…

И купить коробку сладостей для одного знакомого демона-полукровки.

Что вы знаете

- Паутина изначально называлась Городом Солнца и была построена в 1852 году по проекту ученого и философа Николя Гронэ.
- В 1872 году, после Затмения — катаклизма, объяснения которому так и не смогли дать, город попал в Лимб.
- Именно демоны открыли в центре города портал, через который можно попасть во внешний мир. Они же создали остальные четыре портала.
- Помимо Железного посольства, представляющего интересы Бездны, в городе существует диаспора демонов, получивших гражданство. У них даже есть свой представитель в городском совете.
- Исполнительная власть в городе номинально принадлежит совету, хотя на деле сосредоточена в руках канцлера. Впрочем, он все-таки вынужден считаться с законодательными инициативами совета.
- Городскую стражу не любили и не любят до сих пор, но реформы нового командора дают надежду на то, что через несколько лет сотрудники этого ведомства все же смогут более или менее эффективно раскрывать преступления и поддерживать порядок в городе.
- В университете Паутины профессор Чарльз Стрейнджлав открыл принципы техномагии. Техномаги — отнюдь не базарные шарлатаны с грошовыми фокусами: их чудеса, требующие тщательной подготовки, навыков и сложной техники, действительно впечатляют.
- Некоторые техномаги применяют свои умения для тонкой обработки материалов и придания им новых свойств. Именно они создают самые изящные произведения искусства. А наиболее талантливые из техномагов — магомеханики — изготавливают невероятно сложные машины вроде мыслящих автоматонов.

Для исследования Лимба создали специальный экспедиционный корпус. Ученые и сопровождающие их стражники отправляются как в короткие вылазки, так и в длительные, занимающие несколько месяцев экспедиции.

В Паутине позиции католической церкви сильнее, чем где бы то ни было. Это связано с контактами с демонами, мрачной реальностью Лимба и харизмой епископа Фолквэра Йенсена.

Восход и Затмение

История Города Солнца, ныне более известного как Паутина, началась в 1829 году, когда в Париже был опубликован труд тридцатидвухлетнего французского ученого и философа Николя Гронэ «Возвращение в Город Солнца». В книге он изложил современные принципы идеального города, но, в отличие от утопистов прошлого, не стал сосредотачиваться на идее всеобщего равенства и братства.

Со свойственной ему скрупулезностью Гронэ прописал условия, которые необходимы для максимально эффективного развития культуры, науки и производства, и смоделировал общественное устройство идеального города. В книге подробно описано, какое в нем должно быть процентное соотношение разных слоев общества, какую площадь следует отвести под постройки разного назначения, какие технологии следует внедрить для того, чтобы обеспечить городу автономное существование.

Ученому повезло: его труд не затерялся на полках университетских библиотек и не стал предметом ничего не значащих светских разговоров в гостиных. В первой половине XIX века Европа была готова к тому, чтобы воспринять данное исследование как руководство к действию, и «Возвращение в Город Солнца» положило начало глобальной стройке. Воплощению этого проекта в реальность способствовали необыкновенный экономический и научный подъем и относительное спокойствие на международной арене. К тому времени Французская Республика уже вполне оправилась после революции, Османская империя давно не поднимала головы, серьезные войны обходили континент стороной, и даже Святой Престол с каждым днем все больше терял свою власть над людьми нового времени, что позволило Европе наладить связи с языческой Скандинавией, много лет находившейся в изоляции.

В 1841 году по инициативе принца Альберта прошла первая Всемирная выставка, на которой собрались европейские правители, представители уважаемых аристократических родов и крупнейшие промышленники. Тогда и было решено создать по утопии Гронэ идеальный город, который будет символизировать величие человеческой расы и торжество разума. Австрийская империя пообещала предоставить для стройки территории острова Крк

в Адриатическом море, правители всех крупнейших европейских держав договорились «подарить» городу автономный статус, а аристократы и промышленники согласились за определенные преференции финансировать строительство.

В 1844 году был заложен первый камень, и работа закипела. К 1852 году большую часть города уже построили, и 21 июня, в день летнего солнцестояния, было торжественно объявлено о начале нового золотого века в истории человечества.

Следующие двадцать лет город рос и развивался. Ученые, инженеры, художники, артисты и музыканты со всего мира почитали за честь откликнуться на приглашение и переехать в Город Солнца. Его университет стал ведущим научным центром Европы, в театре проходили самые громкие премьеры, а фабрики производили новейшие механизмы и лекарства.

Естественно, ни подсчеты, сделанные Гронэ (который к тому времени был преподавателем в университете Города Солнца), ни строгие требования к желающим переселиться в идеальный мегаполис не могли полностью изменить человеческую природу. Очень быстро в городе появились преступные кланы, занимающиеся в первую очередь контрабандой, поскольку продажа товаров из Города Солнца не облагалась пошлинами. Однако именно эти кланы лучше любых полицейских и спецслужб следили за тем, чтобы на их территории не зарождалась уличная преступность.

Все изменилось в 1872 году. До сих пор доподлинно неизвестно, что стало причиной катаклизма, произошедшего в ночь с 20 на 21 июня, который позже назвали Затмением, равно как и неизвестна его природа. В эту ночь изрядная часть острова Крк пропала вместе с городом, и на ее месте образовался огромный водоворот, который продолжает крутиться до сих пор. Это оказалось тяжелым ударом: Город Солнца успел стать для всех символом нового мира развития и процветания.

Горожане, пережившие Ночь Затмения и не побоявшиеся выглянуть в окно, позже рассказывали о том, как небеса сходили с ума, как одна половина неба была светла, точно днем, а другая — темна, словно ночью, как за считаные минуты можно было наблюдать несколько восходов и закатов, и о сияющем шаре, висящем над центральной башней университета. Наутро жители города обнаружили себя под чужими небесами, затянутыми низкими серыми тучами, посреди пустынной серой земли. Достаточно быстро кто-то назвал ее Лимбом, вспомнив христианскую мифологию, и это название прижилось.

Ту страшную ночь не пережил каждый десятый обитатель Города Солнца, кроме того, Затмение уничтожило практически всех собак и лошадей. Центральная башня университета была разрушена, и над ней повис молочно-белый вихрь. Большая часть ученых к моменту катаклизма уже ушла из лабораторий,

однако Николя Гронэ, который задержался в своем кабинете в башне, по всей видимости, погиб в ту ночь, хотя его тело так и не обнаружили. Вместе с жизнью ученого-мечтателя закончилась и история Города Солнца. Началась история Паутины, как неофициально, но довольно точно горожане назвали многострадальный символ нового мира.

Год Хаоса

Затмение погрузило город в хаос, и пережившие его до сих пор не понимают, как им удалось выкарабкаться из этого ада. Идеальный мегаполис не был рассчитан на экстремальные ситуации: никто не ожидал, что в Городе Солнца будут беспорядки, паника, голод и уличные бои. А его жители — образованные и культурные люди — перед лицом опасности показали все свои слегка припудренные цивилизацией слабости и пороки. Кто-то в общем хаосе пытался урвать лакомый кусок, кто-то пользовался моментом, чтобы свести старые счеты, кто-то, решив, что настали последние дни, успевал «взять от жизни все». На улицах города орудовали обезумевшие банды, а грабежи и насилие стали обыденностью. Милиция, рассчитанная на поддержание порядка в мирное время, оказалась не готова к такому повороту событий, а лидеры преступных кланов вполне логично стремились обеспечить собственную безопасность, наплевав на горожан.

В первые же часы новой — и отнюдь не счастливой — жизни города выяснилось, что в Лимбе невозможно использовать огнестрельное оружие: порох в этом измерении оказался инертным веществом. Поэтому попытки отдельных состоятельных жителей объединиться с соседями, чтобы защитить свое жилье, как правило, проваливались: горстка нетренированных людей мало что могла противопоставить обезумевшей толпе. А вот отряды, собранные аристократами, за плечами которых была военная школа, оказались более эффективными. Один из таких милитаристов — отставной испанский военный Энрике Хорхе де Мария Кастро в первые же недели после Затмения собрал отряд из своих слуг, и они начали патрулировать окрестные кварталы. Вскоре под его командованием объединились и другие отряды, и уже к началу осени центр города и изрядная часть жилых и промышленных районов стали вполне безопасным местом. Позже многие участники «отряда Кастро» составили костяк городской стражи.

Но возвращение порядка на улицы не решало главной проблемы горожан — отсутствия пищи и питьевой воды. В городе не держали больших запасов продовольствия, большая часть животных погибла во время Затмения, а растения, высаженные на городских фермах, чахли, убивая всякую надежду на урожай.

В поисках еды и воды в Лимб отправились экспедиции добровольцев. Многие погибли, но выжившим удалось обнаружить в пустошах съедобные растения, больше всего напоминавшие земные грибы, и пресный водоем, расположенный примерно в пяти километрах от города. Вода в нем имела металлический привкус, а таскать тяжелые бочки приходилось вручную, но это было шансом на спасение. Позже геологам удалось обнаружить подземные источники, которые позволили восстановить нормальное водоснабжение, а на территории городских ферм построили теплицы, где на гидропонике начали выращивать настоящие овощи. Спустя год после Затмения нечаянные переселенцы осознали: они все-таки смогут жить в этом новом мире.

Городской совет

Город Солнца задумывался как парламентская республика: верховная власть принадлежала городскому совету из двадцати человек, избираемых раз в пять лет всеми жителями города. Кандидатами могли стать либо те, кто принесли пользу всему человечеству (ученые, изобретатели, художники или композиторы), либо те, кто внесли крупный денежный взнос (правда, за деньги в совет могли попасть не более пяти человек). Николя Гронэ понимал, что всеобщее избирательное право даст лазейку ничего не значащим болтунам, которые смогут прийти к власти, очаровав не слишком образованный электорат. Эту проблему он решил с помощью введения такого понятия, как «вес голоса»: в паспорте каждого гражданина отмечались его крупные заслуги и нарушения, которые влияли на то, сколько голосов он может отдать за понравившегося кандидата.

Когда горожане справились с хаосом, царившим после Затмения, встал вопрос о воссоздании городского совета. В первый его состав вошли те, кто были готовы заниматься наведением порядка в Паутине: аристократы, пожертвовавшие крупные суммы на создание Города Солнца, ученые из университета, несколько деятелей культуры и епископ.

В 1875 году, после возобновления связи с внешним миром, устанавливается новая схема формирования совета. Восемь мест получают представители семей, обладающих титулом Благодетелей одного из секторов, еще двух членов совета выбирают голосованием среди кандидатов от тех же семей, по четыре места отдано представителям науки и культуры, еще два места — для крупных и влиятельных фабрикантов. Все члены городского совета, кроме восьми Благодетелей, выбираются на проходящем раз в пять лет голосовании, и голоса считаются (с сохранением старой системы весов) по каждому направлению отдельно.

В состав первого выборного совета среди прочих попадает Оттавио Корнаро, Благодетель Восхода. Он занимается вопросами торговли с демонами и с внешним миром, что позволяет ему получить немалое влияние в Паутине. Перед выборами 1878 года он выдвигает идею создания должности канцлера города, а после голосования совет практически единогласно утверждает его на эту должность. Однако

Грегори Мейхью

здесь политические игры Корнаро не заканчиваются. Он продает свой титул Благодетеля Восхода и добровольно выходит из состава совета, а его кресло во властной структуре занимает епископ Фолквэр Йенсен.

К выборам 1883 года (второй созыв) обнаруживается, что титул Благодетелей Восхода приобрела семья Костелло, обладающая дурной репутацией. Это приводит к скандалу, и в итоге дополнительное место в совете получают представители семьи Веласко, занявшей третье место в выборах по аристократическим квотам.

За время работы совета третьего созыва канцлер разными методами, в том числе достаточно спорными, добивается принятия законов, дающих ему все больше полномочий. В результате совет продолжает формально контролировать бюджет Паутины и часть городских служб, но перестает заниматься вопросами внешней политики, контролировать стражу, Кустодес Умбра и экспедиционный корпус. При этом уменьшаются квоты аристократических семей, с которыми у канцлера возникают наиболее острые конфликты. После рабочих бунтов 1887 года в совете появляется двадцать первый член — представитель профсоюзов, представляющий интересы низших слоев населения и обладающий правом совещательного голоса.

Последние выборы проходят в 1893 году. По их итогам состав совета выглядит следующим образом:

- Два представителя семьи Кэмпбелл, Благодетелей Дня и Заката (второй титул был выкуплен ими у семьи Мортимер);
- Представитель семьи Веласко, Благодетелей Зенита;
- Представитель семьи Коссе-Бриссак, Благодетелей Надира;
- Представитель семьи Реутовых, Благодетелей Ночи;
- Два представителя семьи Ланских, Благодетелей Утра и Вечера (второй титул был выкуплен ими у семьи Дитрихштейн);
- Четыре представителя университета, в том числе профессор Чарльз Стрейнджлав, изобретатель техномагии и самый молодой член городского совета, и Грета Ольсен,

профессор физики и единственная женщина в совете;

- Два представителя бизнеса: Грегори Мейхью, владелец крупнейшего металлургического предприятия города, и Виктор Степанович Бейер, владелец фармацевтической компании и всех гидропонических ферм города;
- Четыре деятеля культуры: Анри Коссе-Бриссак, ректор Консерватории, Федерико Джордано, ректор Академии художеств, Георг Хельмесберг, директор Оперного театра, и Игорь Петрович Кандинский, архитектор;
- Фолквэр Йенсен, епископ;
- Саргон Нанум-Меш, представитель демонической диаспоры;
- Федерико Гальего, магомеханик;
- Ганс Кауфман, представитель профсоюзов, не обладает правом решающего голоса.

Виктор Бейер

Стража

В обычных условиях Город Солнца не нуждался в военных и полицейских подразделениях: жесткий отбор желающих поселиться в городе и народная милиция должны были обеспечить порядок на улицах. До Затмения эта концепция действительно работала, хотя за порядком во многом следили лидеры преступных синдикатов, которые взяли город под свое крыло. Однако после катаклизма начались проблемы: нехватка еды и особенно воды на первых порах привела к волне мародерства и грабежей. В разных частях города образовывались стихийные отряды самообороны, но для восстановления порядка этого было недостаточно.

Наиболее эффективный такой отряд собирает в июне 1872 года Энрике Хорхе де Мария Кастро — отставной испанский офицер, который в свое время решил провести старость в Городе Солнца. Большинство слуг Кастро раньше служило под его началом в армии, поэтому никаких проблем с организацией и обучением не возникает. Вооружившись шпагами и стилетами из коллекции Кастро, они патрулируют районы, прилегающие к их дому. Постепенно к отряду присоединяются новые люди, и к осени 1872 года основная часть центра и промышленных кварталов становится относительно безопасной. В сентябре члены отряда Кастро успели также отличиться при разборе завалов, в которые землетрясение обратило часть городских зданий. После этого многие горожане готовы были молиться на отставного испанского военного.

В октябре Энрике Кастро договаривается с промышленниками и торговцами о продовольственной поддержке и объявляет набор в свежеобразованную стражу. Тогда же он заказывает ученым разработку пневматического оружия, которое могло хотя бы частично решить проблему инертного пороха. К декабрю стража получает первую партию духовых ружей, и вскоре подворачивается случай доказать их эффективность: 21 декабря городу приходится пережить первое крупное нашествие существ, населяющих Лимб.

К моменту выборов нового городского совета 21 марта 1873 года численность стражи достигает тысячи человек. Ни у кого не возникает сомнений, что на первом заседании совета, 31 марта, Энрике Кастро утвердят в звании командора стражи, но он не доживает до этого события всего несколько дней, умерев

в ночь на 24 марта от сердечного приступа. Совет предлагает должность командора Хуго Эскобару, другу и сослуживцу Кастро, и он соглашается — при условии, что в память о заслугах Энрике тому будет посмертно присвоено звание первого командора стражи. На этом же заседании совет решает, что стража будет не только поддерживать порядок в городе, но и сопровождать ученых в их экспедициях по просторам Лимба.

Охрана участников таких исследовательских походов — дело опасное, но необходимое. В 1872–1873 годах ученые обнаруживают подземные источники воды, которые обеспечивают потребности горожан, а также съедобные грибы, растущие с очень высокой скоростью. В Лимбе есть и животные, пригодные в пищу, но ни отлавливать в промышленном масштабе, ни одомашнить представителей местной фауны пока не получается; зато участники экспедиций нередко сами становятся жертвами обитателей Лимба.

Хуго Эскобар не терпит кабинетной работы, поэтому в марте 1874 года он отправляется в Лимб с очередной экспедицией, состоящей из полусотни ученых и стражников. Через несколько недель на ее участников нападает целая армия тварей Лимба, и 12 мая в город возвращаются только шестеро стражников и двое ученых. Однако жертвы оказываются не напрасными: именно этой экспедиции удается найти первые образцы невиданного доселе минерала, который позже получил название адского камня, или бримстоуна. Вскоре Эскобар решает, что для эффективной работы в пустошах Лимба необходимы иные навыки, нежели в городе, и создает в составе стражи отдельный экспедиционный корпус. Это подразделение состоит из трех экспедиций, имеющих достаточно высокую степень автономии. Корпусом управляют офицеры всех трех экспедиций и сам Эскобар, который из-за ухудшившегося здоровья больше не покидает город до самой смерти.

Третьим командором стражи взамен ушедшего Хуго Эскобара становится Джозеф Клейсон, эсквайр, который занимает эту должность до своей гибели от рук наемного убийцы в 1881 году. Во время беспорядков в рабочих кварталах 1875 года (вызванных контактом с демонами) он проявляет известную жестокость, но зато волнения удается довольно быстро подавить. В том же году он вводит единую форму стражи и ее официальную символику — солнце и направленный вниз меч. Проявляет он себя и как лоббист, продавив в совете постановление, по которому основным видом наказания за тяжкие преступления становится каторга на рудниках по добыче бримстоуна.

В 1877 году, после неудачного покушения на Оттавио Корнаро, занимавшего на тот момент должность советника по торговле, формируют тайную полицию, не входящую в структуру стражи. В 1878 году городской совет избирает Корнаро на должность канцлера города,

и (помимо прочих полномочий) в его подчинение переходит новое подразделение.

К 1881 отношения между Клейсоном и канцлером накаляются: Корнаро стремится перевести стражу из-под юрисдикции городского совета в свое прямое подчинение. Кое-кто поговаривает, что канцлер разрешил этот конфликт, подослав своему оппоненту наемных убийц, но доказать это не удается.

Четвертый командор стражи, немец Отто фон Клаушвиц, солдафон до мозга костей, не возражает против прямого подчинения канцлеру. За время восьмилетнего руководства Клаушвица в страже появляется так называемый Проклятый отряд, который помогает экспедиционному корпусу в самых опасных экспедициях. В него входят те, кто недоволен новым командором, что позволяет большую часть времени держать их вдали от города. Кроме того, Клаушвиц дополнил форму стражи легкой кирасой, эффективной против духового оружия, и шлемом, по форме похожим на пикельхельм, использующийся в войсках его родины.

В 1887 году в ответ на попытку фабрикантов заменить живых людей на производстве паровыми автоматонами вспыхивает крупное восстание рабочих. Страже удается подавить беспорядки. Лидера восстания Александра Клэппа казнят с мешком на голове. Это порождает слухи о том, что казнили другого человека, а сам Клэпп смог избежать правосудия. В последующие годы страже все чаще пеняют на то, что она перестала справляться со своими обязанностями, и 13 ноября 1889 года под давлением горожан и стражников Отто фон Клаушвиц уходит на пенсию.

Пятым командором стражи по решению канцлера становится Алехандро Энрике де Луис Кастро, сын Энрике Кастро. Алехандро не воспользовался семейными привилегиями и начал службу в страже в 1874 году в звании рядового. Впрочем, благодаря своим талантам и характеру юный Кастро довольно быстро продвигался по карьерной лестнице.

Получив звание командора, он начинает реформировать стражу: сотрудники разделяются на патрульных и следователей, появляются отдел криминалистов и медицинская служба, а в университете организуются курсы повышения квалификации для стражников, где они изучают химию, медицину и психологию. Нового командора уважают как члены стражи, так и простые жители города, благодаря этому канцлер зачастую закрывает глаза на те вольности Алехандро, которые никогда бы не стерпел от его предшественника.

Экспедиционный корпус

В первые же дни после Затмения в пустоши Лимба на поиски столь необходимых городу воды и пищи начали отправляться добровольцы. Многие из них погибли, но выжившим удалось обнаружить в пяти километрах от города небольшое озеро, которое на несколько месяцев стало единственным источником питьевой воды для горожан, и съедобные грибы agaricus limbus — не слишком вкусные, зато питательные и быстрорастущие. Это позволило городу выжить, но для восстановления и дальнейшего развития нужны были камень и металл, а найти их могли только специалисты.

Когда в городе получается восстановить относительный порядок после первых месяцев хаоса, экспедиции в Лимб начинают формировать из ученых (в первую очередь геологов) и стражников. На протяжении 1873 года на разведку отправляются несколько таких групп. Им удается найти залежи металла и камня, а также пару разрушенных зданий, которые много веков назад выстроили представители сгинувшей цивилизации Лимба. Эти находки вызывают живейший интерес у историков, и в начале 1874 года очередная экспедиция отправляется на восток на поиски поселений древней цивилизации. Ее возглавляет второй командор стражи Хуго Эскобар, предпочитающий полевую работу сидению в кабинете.

Неудачи с самого начала преследуют участников похода, а заканчивается он кровавой трагедией: на группу нападает большая орда homo odonatus — полуразумных обитателей Лимба, сочетающих в себе черты человека и стрекозы. Столкновения с ними случались и ранее, но в таком количестве они напали на переселенцев впервые. 12 мая 1874 года в город возвращаются всего восемь человек из полусотни уходивших на разведку — двое ученых и шестеро стражников, включая командора. Однако траур по погибшим несколько смягчает сенсационная находка, которую сделали ученые: в Лимбе они обнаружили месторождение горючего минерала бримстоуна, образцы которого принесли в город. Кроме того, на обратном пути они нашли Майкла Нэйджела — участника одной из первых экспедиций, много месяцев назад отбившегося от своих и лишь чудом выжившего в пустошах.

Летом 1874 года Хуго Эскобар, выйдя из лечебницы, решает сформировать особое подразделение стражи, которое будет целенаправленно заниматься охраной экспедиций: навыки рядовых стражников за пределами городских стен оказались практически бесполезными. Он обсуждает этот вопрос с городским советом и в июле объявляет о создании экспедиционного корпуса, финансируемого городом.

Корпус состоит из штаба и трех экспедиций, каждая из которых свободна в определении своих целей и методов работы. Формально все экспедиции равны между собой, однако первая экспедиция пользуется наибольшим уважением, и именно она отправляется на самые опасные вылазки. Первыми командирами экспедиций становятся двое из шести вернувшихся стражей и Майкл Нэйджел, который за время вынужденного блуждания по пустошам собрал неоценимую по важности информацию об этом мире. Работники штаба под началом Хуго Эскобара занимаются в основном обработкой и систематизацией информации, полученной в ходе экспедиций. Командор также занимает должность главы корпуса, однако все важные решения принимаются советом главы корпуса и всех присутствующих в городе командиров экспедиций. В декабре, когда ветра Лимба особенно сильны, все экспедиции собираются в городе, и совет корпуса проходит в полном составе.

Герхард Ольсен

Специалисты экспедиционного корпуса регулярно занимаются специальной физподготовкой, а также проходят курс обучения в городском университете. После учебы они уходят в самостоятельную разведку или сопровождают ученых во время их вылазок в Лимб. Служба в экспедиционном корпусе является весьма почетным занятием, наравне с работой в страже, и многие молодые люди стремятся пополнить его ряды. К апрелю 1875 года набирается достаточное количество обученных новобранцев для того, чтобы сформировать четвертую экспедицию.

19 мая 1875 года умирает Хуго Эскобар. Совет корпуса решает объединить должность главы корпуса с должностью командира первой экспедиции, и корпус возглавляет Александр д'Авиньяк. В 1876 году он формирует пятую экспедицию. Д'Авиньяк свободолюбив, его манят неоткрытые земли, поэтому он старается проводить в городе минимум времени. А после того как Оттавио Корнаро, с которым д'Авиньяк не может найти общий язык, становится канцлером, первая экспедиция появляется в Паутине не больше чем на несколько дней и лишь в декабре вынужденно квартируется за городскими стенами три-четыре недели. Из-за трений канцлера и д'Авиньяка финансирование корпуса несколько уменьшается, так что вопрос о формировании шестой экспедиции откладывается в долгий ящик.

К началу 1880-х годов становится понятно, что экспедиционный корпус уже не справляется со всеми своими задачами — ему просто не хватает ресурсов и людей, поэтому его усиливают девятым отделением стражи, так называемым Проклятым отрядом, состоящим из самых опытных бойцов. Они помогают экспедиционному корпусу в уничтожении гнезд тварей Лимба и берут на себя охрану археологических раскопок. К тому времени ученые успевают открыть достаточно много исторических памятников, поэтому к изучению не слишком важных древностей сотрудники-историки привлекают любителей — членов археологического общества при университете.

Благодаря поддержке Проклятого отряда экспедиционный корпус сосредотачивается на разведывательной работе. В ходе очередной экспедиции исследователи выясняют, что пустоши Лимба не столь безрадостно-однородны, как это предполагалось вначале. В восьмидесяти километрах от города ландшафт местности меняется, растительность становится гуще и разнообразнее. На основании этих данных ученые делают вывод, что та часть Лимба, в которую попала Паутина, пострадала от какой-то масштабной катастрофы.

В эти же годы разведчики находят второе крупное месторождение бримстоуна. Примерно тогда же рудник на первом месторождении связывают с Паутиной порталом, через который курсируют железнодорожные составы, а городской совет начинает уговаривать демонов открыть портал и ко второму источнику горючего минерала.

В июне 1886 года в ходе очередной экспедиции Александр д'Авиньяк умирает от гангрены, и после похорон встает вопрос о том, кто будет новым командиром первой экспедиции, так как заместитель д'Авиньяка не хочет брать на себя эту ответственность. Майкл Нэйджел, возглавляющий вторую экспедицию, также отказывается от повышения. В итоге корпус и первую экспедицию возглавляет Герхард Ольсен, командовавший до того третьей экспедицией. Ольсен оказывается более искусным политиком, чем его предшественник: он идет на формальные уступки городским властям и получает столь необходимое финансирование, благодаря которому уже в 1887 году формируется шестая экспедиция. Летом 1889 года при неудачном открытии западного портала гибнет Майкл Нэйджел — последний из тех, кто стоял у истоков корпуса.

С момента основания и по сей день экспедиционный корпус сохраняет главные свои принципы — свободы, независимости и равенства, оставаясь наравне с университетом городской вольницей, не подчиненной совету. Голос командира любой из экспедиций на совете равен голосу главы корпуса, а члены экспедиции имеют право снять своего командира.

Церковь

На момент постройки Города Солнца церковь не имела особого влияния в Европе: даже простые люди больше верили в науку, чем в бога, а уж представители интеллектуальной и творческой элиты — тем более. Именно поэтому в начальном проекте Гронэ вообще не было места соборам и храмам. Однако это не устраивало Святой Престол, и его представители начали долгие переговоры с аристократами и промышленниками, которые вкладывались в постройку города.

В итоге Гронэ пошел на уступку и согласился на постройку одного собора во внутреннем кольце сектора Заката, отведенном под парки. Первое время прихожан — в основном из числа рабочих и фермеров — было немного, но ситуация изменилась, когда епископом города стал Фолквэр Йенсен. В молодости этот белокурый уроженец языческой Скандинавии с рвением, достойным лучшего применения, грабил и убивал соотечественников. Разбойничья карьера вполне логично привела его в тюрьму, где ему случилось делить камеру со старичком-христианином — истинным верующим и превосходным рассказчиком. Эта встреча изменила всю жизнь Фолквэра: он раскаялся и, выйдя из тюрьмы, отправился путешествовать по городам своей родины с проповедями.

В Копенгагене он встретился с кардиналом Марио Гатто. Молодой проповедник произвел впечатление на кардинала, и тот предложил Йенсену поехать с ним, чтобы пройти полноценное обучение в семинарии. В 1850 году Фолквэр стал священником, а в 1865 году — епископом Города Солнца. Прекрасный оратор, он за недолгое время привлек своими выступлениями в городской храм большое количество горожан, многие из которых приходили туда только для того, чтобы послушать его проповеди. После Затмения его паства выросла в разы: в месяцы хаоса епископ не терял присутствия духа и всегда находил подходящие слова для того, чтобы подбодрить людей, поэтому в храм за утешением и поддержкой приходило все больше и больше жителей города.

Контакты городских властей с демонами Фолквэр поначалу воспринял в штыки, однако после кровавого религиозного восстания в 1875 году изменил риторику. Епископ начал говорить о том, что встреча с демонами — это испытание, по-

Фолквэр Йенсен

сланное свыше, и с ним надлежит смириться, а гнев и кровавая резня лишь играют на руку исчадьям ада, приближая людей к геенне огненной. Еще раз пересмотреть свои взгляды ему пришлось в 1882 году, когда первые демоны-мигранты пожелали посещать христианскую церковь вместе с людьми. После нескольких дней раздумий и теологических споров с самим собой добродушный епископ объявил, что двери церкви открыты для всех, так как Господь всепрощающ и может привести к спасению даже своих падших ангелов.

Сегодня церковные службы регулярно посещает примерно 15% жителей Паутины, кафедральный собор уже не способен их вместить, поэтому в рабочих кварталах выстроили еще один храм. Епископ Йенсен входит в городской совет, и многие считают, что именно он благодаря своему ораторскому таланту протолкнул несколько проектов, направленных на улучшение жизни простых горожан. Интересно, что с 1885 года он каждый год организует боксерский турнир, большая часть сборов с которого отправляется на благотворительность. Ходят слухи о том, что епископ и сам иногда выступает в подпольных боях (несмотря на свой возраст, он находится в прекрасной физической форме), но однозначно подтвердить или опровергнуть эти слухи никто не берется.

Университет

До Затмения именно университет был сердцем Города Солнца. Его здания составляли внутренний круг города, а центральной архитектурной доминантой была университетская башня, в которой размещались лаборатории выдающихся ученых, включая самого Гронэ. Университет щедро финансировался правительствами европейских стран и частными меценатами и был научным центром всей Европы. Получить приглашение читать в нем лекции считалось одним из высочайших достижений для любого исследователя.

Во время Затмения, эпицентр которого пришелся как раз на башню, здания университета пострадали сильнее всего, и восстановить их было невозможно. По решению городского совета от апреля 1863 года университету передали несколько зданий, чьи владельцы к тому времени погибли, во внутреннем кольце секторов Утра и Зенита.

После того как жизнь города вошла в привычное русло, ученые оказались едва ли не самыми востребованными людьми: жителям Паутины требовалось в короткий срок получить максимально полные знания о мире, в котором они очутились. Поэтому университет восстановил свой статус и вес в городе, а после возобновления связи с внешним миром сюда стали регулярно приезжать специалисты, желающие исследовать Лимб.

Сейчас учебные корпуса почти полностью занимают внутреннее кольцо секторов Утра и Зенита, в среднем кольце сектора Утра находится большое количество принадлежащих университету мастерских и лабораторий, а в среднем кольце сектора Зенита расположены особняки многих преподавателей и доходные дома, квартиры в которых сдаются студентам.

Изначально в университете было четыре факультета: естественнонаучный, медицинский, юридический и философский. Но когда демоны согласились обучать людей магии, под новую специальность была создана кафедра изучения оккультного на естественнонаучном факультете, а после открытия профессором Стрейнджлавом основ техномагии на базе этой кафедры возник оккультный факультет.

Обучение в университете Паутины платное, однако предприимчивые и талантливые абитуриенты могут без труда получить один из многочисленных грантов: крупные фабрики, экспедиционный корпус, а с недав-

Грета Ольсен

Профессор Стрейнджлав

них пор и стража оплачивают подготовку своих будущих специалистов. Вдобавок и сам университет поддерживает желающих получить в нем образование. Впрочем, в престижном вузе очень многие готовы обучаться и за свои кровные. Благодаря этому, а также частным пожертвованиям университет финансово независим от города, и его представители, входящие в городской совет, нередко выступают против инициатив канцлера.

Под покровительством университета работает достаточно много любительских научных клубов, самый известный и влиятельный из которых — археологическое общество. Его членов нередко привлекают для исследования не слишком важных руин, найденных в пустошах Лимба экспедиционным корпусом. Каждый археологический памятник оценивается при первичной разведке. Если специалисты решают, что особого интереса свеженайденная развалина не представляет, а место, в котором она расположена, не особо опасно, на ее исследование отправляют энтузиастов из археологического общества. Для их охраны на раскопках оставляют нескольких человек из экспедиционного корпуса или стражи и одного-двух специалистов из университета, способных проконсультировать работающих на голом энтузиазме любителей, если последние вопреки ожиданиям обнаружат интересный и важный для науки артефакт.

Демоны

Первый контакт

Первая встреча людей с демонами состоялась в феврале 1875 года. На северной окраине города открылся небольшой портал, внешне похожий на энергетические завихрения над старой университетской башней, которые появились после Затмения, и из этого портала вышли три существа с красноватой кожей, красными глазами и небольшими рогами. Больше всего пришельцы напоминали демонов в интерпретации христианской мифологии. Они потребовали у ошарашенных стражников, патрулирующих этот участок Паутины, отвести их к правителю города. Примечательно, что один из стражников, немец по происхождению, позже утверждал, что к нему обратились на чистом немецком, а его напарник родом из Уэльса клялся, что существа разговаривали с ним по-английски.

На экстренно созванном заседании городского совета глава демонической делегации, представившийся как советник Эришум Нур-Эллиль из Двора Тени, сообщил собравшимся, что его послали в город лорды Бездны, которых изрядно удивило внезапно появившееся в границах их владений поселение. Услышав о Затмении и осмотрев энергетический вихрь над башней, посланник заявил, что не может продолжать переговоры, пока не расскажет владыкам все, о чем только что узнал. Один из помощников Эришума отправился в Ад, а сам Эришум со вторым помощником остался в городе. Совет выделил им один из пустующих особняков во внутреннем кольце сектора Надира и четырех стражей, сопровождавших демонов во всех их перемещениях по городу — для почета и безопасности.

За несколько свободных дней Эришум узнал о том, как важен для горожан бримстоун. Поэтому, когда переговоры возобновились, демоны предложили регулярно поставлять в Паутину бримстоун, который в Бездне добывался в куда большем количестве, чем в Лимбе. Демоны сделали еще одно предложение, которое городские власти никак не могли проигнорировать: они пообещали стабилизировать вихрь над башней университета и открыть

через него портал во внешний мир, от которого город был отрезан несколько лет. Удивительно, но дальнейшие переговоры с демонами (а значит, и решение двух основополагающих городских проблем) возложили на тогда еще не имеющего реальной власти Оттавио Корнаро, Благодетеля Восхода, младшего сына небогатого итальянского рода.

Появление демонов вызвало всплеск религиозной активности: в Паутине появились уличные проповедники, требующие от властей покаяться и прекратить переговоры с исчадиями Ада. А поскольку церковь внятно не высказала свою точку зрения на эту ситуацию, ее начали заменять растущие, как грибы после дождя, секты и их оголтелые лидеры. Все это приводит к тому, что в мае 1875 года в рабочих кварталах начинаются беспорядки, подстрекаемые фанатиками. Бунт достаточно жестоко подавляется стражей, некоторых наиболее активных его участников направляют на рудники, зачинщиков казнят, и переговоры с демонами продолжаются. Летом 1875 года призванные из Ада демоны-маги заканчивают стабилизацию портала, и уже осенью первый поезд отправляется во внешний мир.

Демоны достаточно быстро адаптируются в городе и перенимают человеческую моду. Похожие на костюмы древних ассирийцев хламиды сменяются платьями и фраками, многие демоны становятся завсегдатаями оперы, а в 1882 году первый демон получает гражданство Города Солнца. Сейчас рогатых обитателей Бездны можно встретить практически в любой части города, некоторые из них даже приняли католическую веру и регулярно ходят к мессе.

Железное посольство

В апреле 1876 года демоны основывают Железное посольство — официальное представительство Бездны в Паутине. Послом становится Эришум Нур-Эллиль. Он заключает с Оттавио Корнаро, получившим должность советника по торговле, соглашения о поставках бримстоуна. Что демоны потребовали взамен, неизвестно, но уже в начале мая 1876 года через открытый на севере города стационарный портал в Бездну въезжает первый состав с горючим минералом.

К тому времени из внешнего мира в Паутину повалили переселенцы: подвижники-бессеребреники, искатели приключений, молодые ученые, авантюристы. Демоны предложили предоставлять каждому вновь прибывшему стартовый капитал под залог души, и Корнаро одобрил предложенную программу.

Летом 1876 года демоны из посольства начинают консультировать ученых университета по вопросам природы магии, которой демоны свободно владеют, в отличие от людей. Однако никаких результатов эта работа не дает, и многие начинают поговаривать о

том, что демоны, наоборот, прикладывают все усилия для того, чтобы люди не научились магии. Программа действует до 1883 года и завершается после того, как техномагия, изобретенная в 1882 году профессором Чарльзом Стрейнджлавом, получает широкое распространение.

С 1875 по 1889 год демоны открывают в городе пять порталов: центральный, поддерживающий связь с внешним миром, северный и южный, которые связали Паутину с Бездной, восточный, ведущий к бримстоуновым рудникам, и западный. Через него предполагали проложить путь к форпосту в отдаленном регионе пустошей Лимба, но планам было не суждено сбыться: во время открытия портал по непонятной причине вспыхнул голубоватым светом, от которого погибли все присутствующие демоны, включая Эришум Нур-Эллиля, а также разрушилось несколько зданий в близлежащих районах. Большинство людей, присутствовавших при неудачном открытии портала, выжило, но некоторым из них пришлось провести не одну неделю в больнице с симптомами сильного истощения. Этот инцидент усложнил дипломатические отношения с Бездной, и канцлеру стоило многих трудов убедить нового посла Раш Аха-Ганула, демона из касты советников, принадлежащего к Двору Крыла, что власти Паутины не были заинтересованы в саботаже ритуала и убийстве высокопоставленных демонов.

Железное посольство находится в секторе Надира, в том самом здании,

где поселяли первую делегацию. Демоны перестроили особняк по своему вкусу, украсив его большим количеством горгулий и химер, из-за чего он сильно выделяется среди прочих зданий.

Диаспора

В 1882 году, после открытия южного портала в Бездну, в город прибывают полтора десятка демонов, возглавляемых Саргоном Нанум-Мешем, и просят у канцлера права поселиться в Паутине. По словам Саргона Нанум-Меша, все они беженцы, не согласные с политикой лордов Бездны, и домой вернуться не могут. Железное посольство, в свою очередь, заявляет, что прибывшие являются преступниками, и требует выдать их для свершения правосудия по законам Ада. Канцлер решает встать на сторону новоприбывших и дарует им гражданство.

Саргон Нанум-Меш

Вскоре после этого профессор Чарльз Стрейнджлав открывает принципы техномагии, и многие городские сплетники поговаривают о том, что благодарные за укрытие от правосудия Ада демоны расплатились за помощь информацией о настоящих принципах действия магии. Так или иначе, но демоны становятся жителями города, пусть и с рядом оговорок. Им разрешается селиться в определенных кварталах среднего кольца сектора Заката и занимать лишь строго определенные должности.

В течение последующих лет поток демонов-иммигрантов растет, и в начале 1890-х в Паутине насчитывается уже несколько тысяч рогатых жителей. Ограничения, накладываемые на них, постепенно снимаются. В 1889 году им позволяют проживать в любом районе города, но большая часть демонов предпочитает все так же селиться в среднем кольце сектора Заката. Демоны успешно работают в разных сферах, многие из них предоставляют легальные магические услуги, занимаются торговлей и юриспруденцией. Кроме того,

жители Паутины часто и с удовольствием наведываются в рестораны демонической кухни, где подают сравнительно недорогие и вкусные блюда — неплохую альтернативу опостылевшей грибной диете.

Саргон Нанум-Меш все эти годы активно участвует в жизни диаспоры и является ее негласным лидером, решающим многие вопросы с городскими властями. На выборах 1893 года он становится первым демоном — членом городского совета. Приятный в общении, умный и любознательный, он пользуется уважением в Паутине. Он финансирует многие перспективные научные разработки, а также вкладывает немало денег в творческих людей. В 1894 году одной из главных светских сплетен стал его роман с Анной Мейхью, молодой оперной примой.

Магия

Мистический дар (Техномагия)

Навык: *техномагия (смекалка)*
Стартовые силы: 2
Пункты силы: особое

Эпоха техномагии началась в 1882 году после революционного открытия профессора Чарльза Стрейнджлава. В отличие от классических магов, техномаги творят заклинания, используя не способности своего организма, а специально разработанное оборудование. Неподготовленному человеку может показаться, что для занятий техномагией нужен только толстый кошелек, но это не так. Для применения любой силы техномагу требуется ввести в программатор определенный набор значений, базой для которого является сигнатура силы. В принципе, сигнатуры известны, и добыть их чаще всего несложно (хотя для сил, требующих ранга *ветерана* и выше, ведущий может сделать поиск отдельным заданием). Но для того чтобы сила сработала, необходимо точно подстроить сигнатуру, учитывая огромное количество факторов: индивидуальные параметры техномага, время и место произведения заклинания и так далее. Именно способность чувствовать необходимые параметры на уровне интуиции и является тем фактором, который отделяет людей, способных стать техномагами, от людей, не способных к этому.

Оборудование

Базовый комплект техномага состоит из четырех предметов: батареи, программатора, излучателя и гоггглов. Каждый из этих предметов может быть одного из четырех уровней качества. Программаторы и излучатели третьего и четвертого уровней, а также гоггглы четвертого уровня не производятся серийно и требуют индивидуальной подгонки, поэтому при использовании чужого оборудования такого уровня считается, что его уровень снижается на единицу. Кроме того, использовать высокоуровневое оборудование можно только имея разрешение с личной подписью канцлера, и большая часть мастеров возьмется за заказ по изготовлению аппаратуры только после того, как вы предъявите заветную бумажку. Конечно, если знать к кому обратиться, то можно получить оборудование и не имея разрешения, но подобные вещи противозаконны в любом из миров.

Батарея. Источник энергии для всех заклинаний. От уровня батареи зависит число ПС, ее вес, время и стоимость зарядки и возможность ее найти. Зарядить батареи можно только на зарядных станциях, которые расположены на окраине города, однако пустую батарею низкого уровня можно просто обменять на полную.

Ур.	ПС	Вес	Цена	Зарядка	Время зарядки	Подмена на время зарядки
1	5	0,6 кг	25 солов	15 солов	12 часов	бесплатно
2	10	0,3 кг	75 солов	30 солов	1 сутки	бесплатно
3	15	0,3 кг	300 солов	100 солов	3 суток	50 солов
4	50	0,1 кг	1000 солов	250 солов	1 неделя	невозможна

Программатор. Основной управляющий блок. Чем выше уровень программатора, тем эффективнее действует техномаг и тем больше сил он может сохранить для быстрого переключения между ними. Между сохраненными силами можно переключаться свободным действием, ввод новой силы занимает раунд.

Ур.	Вес	Цена	Модификатор проверки техномагии	Число хранимых сил
1	1 кг	100 солов	–2	1
2	0,7 кг	350 солов	0	3
3	0,5 кг	2000 солов	+2	5
4	0,3 кг	10000 солов	+4	7

Излучатель. От качества изготовления излучателя и фокусирующих линз зависит мощность и длительность эффекта силы

Ур.	Цена	Вес	Эффект
1	100 солов	1 кг	–2 к силе эффекта разовых сил, –1 к длительности продолжительных
2	350 солов	0,7 кг	
3	2000 солов	0,5 кг	+2 к силе эффекта разовых сил, +1 к длительности продолжительных
4	10000 солов	0,3 кг	+4 к силе эффекта разовых сил, +2 к длительности продолжительных

Гогглы. Специально изготовленные гогглы используются техномагами для определения потоков силы и изучения магического фона. Также на гогглы устанавливается специальный энергетический приемник, позволяющий техномагу использовать силы для улучшения зрения.

В принципе, техномаг вполне может работать и без гогглов, но это ограничивает его в возможностях.

Гогглы дают возможность бесплатно применять силу *увидеть сверхъестественное*, с дополнительными модификаторами.

Ур.	Цена	Вес	Определение магии
1	25 солов	0,5 кг	для обнаружения магических следов потребуется проверка *внимания*, для определения их характера – проверка *техномагии* с модификатором –2
2	100 солов	0,3 кг	магические следы четко видны, для определения их характера потребуется проверка *техномагии* с модификатором –2
3	750 солов	0,3 кг	аналогично предыдущему, но модификатор проверки *техномагии* равен 0
4	3500 солов	0,1 кг	аналогично предыдущему, но модификатор проверки *техномагии* равен +2

Неполадки:

Если при проверке *техномагии* выпадает единица на игральной кости, соответствующей навыку (вне зависимости от того, что выпало на диком кубике), то оборудование техномага дает сбой. Вытяните карту и обратитесь к «Таблице неполадок», приведенной ниже.

Таблица неполадок

♠ **Пики:** Сила не срабатывает, но ПС тратятся в полном объеме.

♦ **Бубны:** Поломка одного из элементов. Киньте d4, чтобы определить, что именно сломалось (1-2 – батарея, 3 – программатор, 4 – излучатель). На ремонт требуется 2d6+2 часов времени и успешная проверка *ремонта*.

♥ **Черви:** Откат. Затраченные ПС дают разряд сквозь тело техномага, он получает 1d6 урона за каждый потраченный ПС.

♣ **Трефы:** Взрыв батареи. Все находящиеся в пределах среднего шаблона от техномага получают 2d6 урона.

Аспекты

При использовании сил *взрыв*, *поток* и *стрела* техномаг может применить к ним аспект *холода*, *огня* или *электричества*. Не требуется брать черту *новая сила* для каждого нового аспекта, однако с точки зрения сил, хранимых в быстром доступе программатора, каждый аспект считается отдельно.

Недоступные черты

Техномаги не могут использовать черты *восстановление силы*, *восстановление силы+*, *пункты силы* и *иссушение духа*, так как количество ПС привязано к используемой батарее.

Новые черты:

Магомеханик

Требования: ветеран, изобретатель*, мистический дар (техномагия), техномагия d8+

Некоторые техномаги предпочитают использовать свои навыки не в бою, а для тонкой обработки материалов, в таком случае их обычно называют магомеханиками. Персонаж с этой чертой получает доступ к изготовлению изделий, выходящих за пределы возможностей текущей науки (см. главу «Изобретения» Книги Человека).

Сила разума

Требования: новичок, мистический дар (техномагия)

Опытные техномаги, достаточно давно пользующиеся своим оборудованием, способны дополнительно подгонять его под себя и использовать с большей эффективностью. Техномаг с этой чертой получает дополнительные 2 × уровень батареи ПС. Эту черту можно брать не чаще, чем раз в ранг.

Резонаторный контур

Требования: закаленный, мистический дар (техномагия), ремонт d6+

Техномагия не позволяет применять силы, дающие длительное усиление или ослабление, однако некоторые техномаги способны частично решить эту проблему, встраивая в свою одежду сетки проводников особой конфигурации с энергетическим приемником, аналогичным установленному в гогглах.

Если одежда техномага была сильно повреждена, то ему требуется 2d6 часов и 10 солов для восстановления контура. Техномаг может сделать резонаторный контур и для другого персонажа, для этого потребуется совершить удачную проверку ремонта, а также 2d6 часов и 50 солов.

Мистический дар (Темная магия)

Навык: *знания (оккультизм) (смекалка)*

Стартовые силы: особое

Пункты силы: особое

Иногда среди людей встречаются те, кто может применять темные тайны древних гримуаров на практике, но для того, чтобы напитать колдовство силой, им нужны человеческие жертвоприношения.

Рекомендация ведущему: советуем допускать этот мистический дар только персонажам в партии, которая изначально находится в очень серьезных противоречиях с законом, либо использовать для мастерских персонажей.

Список сил: персонаж с этой особенностью может применять любые силы темных магов, доступные ему по рангу.

Жертвоприношение: для подготовки заклинания требуется провести ритуал с жертвоприношением. Каждая принесенная жертва дает 10 пунктов силы, темный маг может распределить их на любое число подготавливаемых сил или вложить в дополнительные эффекты или длительность силы. Проверка

знания (оккультизм) производится во время ритуала для каждой силы, при критическом провале сила срабатывает на самого мага.

Подвешенные заклинания: успешно проведя ритуал, темный маг может «подвесить» силу и применить ее позже без проверки навыка. Единственная проблема заключается в том, что без штрафов он может удерживать в подвешенном состоянии только три заклинания. При попытке удержать больше сил темный маг должен каждые 6 часов делать проверку *знания (оккультизм)* со штрафом –2 за каждую подвешенную силу сверх первых трех. При провале все подвешенные силы, кроме первых трех, теряются, при критическом провале все подвешенные силы, включая первые три, срабатывают на мага.

Недоступные черты

Темные маги не могут брать черты *восстановление силы*, *восстановление силы+*, *пункты силы* и *иссушение духа*, так как ПС они получают из жертвоприношений, а также черту *новая сила*, поскольку им доступны все силы, соответствующие их рангу.

Новые черты:

Брат ночи

Требования: закаленный, мистический дар (темная магия)

Магическая энергия иногда меняет организм темного мага, и порой эти изменения оказываются весьма полезными. Персонаж с данной чертой получает постоянный эффект силы *ночное зрение*.

Сила крови

Требования: новичок, мистический дар (темная магия)

Некоторые опытные темные маги получают возможность эффективнее использовать кровь своих жертв. Каждая принесенная в ходе ритуала жертва дает на 5 ПС больше. Эту черту можно брать не чаще, чем раз в ранг.

Темная воля

Требования: новичок, мистический дар (темная магия)

Опытный темный маг может без дополнительных усилий удерживать наготове больше заклинаний. Количество подвешиваемых без штрафа сил у темного мага увеличивается на одну. Эту черту можно брать не чаще, чем раз в ранг.

Мистический дар (Чудеса)

Навык: *вера (характер)*
Стартовые силы: особое
Пункты силы: особое

Изредка среди искренне верующих людей встречаются те, кто способны творить чудеса. К сожалению, эта способность не дается даром: чудеса сжигают силы верующего, а иногда могут даже лишить его жизни.

Список сил: Персонаж с этой особенностью может применять любые силы чудотворцев, доступные ему по рангу.

Кодекс: Чудотворец искренне уверен, что сила дарована ему божеством, и для того, чтобы быть в ладу с самим собой и творить чудеса, он должен быть абсолютно уверенным в правильности своего пути. За мелкие нарушения правил поведения, установленных его религией, персонаж получает штраф –2 к проверке *веры*, пока не пройдет ритуал прощения грехов в соответствии со своей религией. За средние нарушения он теряет свои силы — тоже до тех пор, пока не получит прощения грехов. В самых тяжелых случаях персонаж может потерять силы навсегда или до тех пор, пока не случится событие, которое он сможет трактовать как божественное прощение.

Цена чуда: для получения силы чудотворец тратит собственную энергию. За каждые 10 пунктов силы, необходимых для использования силы, он получает одну *рану* после применения этой силы. Если стоимость силы не кратна 10 ПС, то лишние ПС теряются, если же сила является длительной, она автоматически продляется на остаток ПС. При провале ничего не происходит, при критическом провале персонаж получает раны, не сотворив при этом чуда.

Недоступные черты: Чудотворцы не могут брать черты *восстановление силы*, *восстановление силы+*, *пункты силы* и *иссушение духа*, так как ПС они получают только ценой истощения своего организма. Также они не могут брать черту *новая сила*, поскольку им доступны все силы соответствующие их рангу.

Новые черты:

Воин Господа

Требования: закаленный, мистический дар (чудеса)

Чаще всего чудотворцы способны лишь облегчать чужие страдания своим даром, но есть те, в которых горит праведный гнев, и они способны атаковать врагов мощью своей магии. Ваш персонаж получает возможность использовать дополнительные боевые силы, доступные ему по рангу.

Гнев Господень

Требования: ветеран, воин Господа

Некоторые чудотворцы посвящают всю жизнь борьбе с врагами своей веры, их праведная ярость разгорается с невероятной силой. Эта черта дает вашему персонажу доступ к самым мощным боевым силам.

Сила духа

Требования: закаленный, мистический дар (чудеса), характер d8+, вера d8+

Ваш персонаж осознал, что религиозные догмы не являются мерилом абсолютно всех сюжетов человеческой жизни, и порой для принятия и исполнения единственного верного решения в той или иной ситуации нужно нарушить кодекс. Ваш персонаж не получает штрафов за нарушение кодекса, за исключением тяжких преступлений.

Список сил

Здесь мы приводим только новые силы и дополнительные правила к силам из базовой книги «Дневника авантюриста», которые доступны магам Города Парового Солнца.

Недоступные силы

Силы *дар воина, друг зверей, зомби, изгнание, иссушение, подземный ход, полет, полиглот, превращение, призыв союзника, скрыть сверхъестественное, стена, телекинез, телепортация, увеличение/уменьшение, управление элементами* и *чтение мыслей* недоступны магам Города Парового Солнца.

Великое исцеление

Доступно: чудотворцам

Проявление: наложение рук и молитва.

Взрыв

Доступно: техномагам, темным магам, чудотворцам (с чертой *гнев Господень*)

Дополнительно:

Техномаг, темный маг: за двойное количество пунктов силы взрыв наносит 3d6 урона или же его площадь возрастает до большого шаблона. Чтобы наделить силу и тем, и другим эффектом, нужно затратить тройное количество пунктов силы.

Чудотворец: За двойное количество пунктов силы вызывает ослепляющий эффект (аналогично силе *ослепление*).

Проявление:

Техномаг: шаровая молния, огненный или ледяной шар.

Чудотворец: шар сияющего белого света.

Темный маг: клубок щупалец, сплетенных из теней.

Волна

Доступно: техномагам, чудотворцам (с чертой *воин Господа*)

Дополнительно:

Чудотворец: Все попавшие в зону действия силы также должны дополнительно осуществить проверку *характера*, иначе оказываются в шоке.

Проявление:

Техномаг: мощный поток воздуха, сбивающий с ног.

Чудотворец: не обладает внешними проявлениями, однако все попавшие в зону действия слышат в голове звук церковных колоколов и хора.

Воскрешение

Ранг: герой
Доступно: чудотворцам
Пункты силы: 30
Дистанция: касание
Длительность: мгновенно

Воскрешение — это величайшее чудо, но, к сожалению, чаще всего возродить одного человека можно только ценой жизни другого, и оживление почти всегда приводит к смерти чудотворца. Если персонаж умер не более получаса назад, то чудотворец может попробовать его оживить. При успешном применении данной силы персонаж оживает, а все его раны исчезают.

Проявление: длительная молитва (около получаса).

Доспех

Доступно: техномагам (с чертой *резонаторный контур*), чудотворцам
Дополнительно:
Техномаг: требуется резонаторный контур на одежде.
Чудотворец: броня от использования этой силы применяется также к магическим атакам.
Проявление:
Техномаг: контур начинает слабо светиться синим.
Чудотворец: доспехи из света.

Замедление

Доступно: темным магам, чудотворцам (с чертой *воин Господа*)
Проявление: не обладает внешними проявлениями.

Защита от окружающей среды

Ранг: новичок
Доступно: техномагам (с чертой *резонаторный контур*), чудотворцам
Пункты силы: 2
Дистанция: касание
Длительность: 1 час (1 / час)

Ветра Лимба — весьма неприятная штука. При длительном воздействии на человеческий организм они вызывают в нем необратимые изменения, поэтому без защитной экипировки за пределы города соваться не рекомендуют даже самоубийцам. А при формировании экспедиций в их состав всегда стараются включить нескольких техномагов с этой силой и встроить резонаторный контур в форму всех членов отряда.

Эта сила помогает справиться не только с негативным воздействием ветров этого мира, но и с вредными испарениями на химических производствах и в другой агрессивной среде.

При успехе с подъемом поддержание стоит 1 пункт силы за 2 часа. Также можно защитить до 5 целей, потратив соответствующее количество пунктов силы.

Дополнительно:
Техномаг: требуется резонаторный контур на защищаемых частях тела.
Проявление:
Техномаг: контур начинает слабо светиться белым светом.
Чудотворец: короткая молитва, далее не обладает внешними проявлениями.

Зоркость

Доступно: техномагам (при наличии гогглов)

Проявление: не обладает внешними проявлениями.

Исцеление

Доступно: чудотворцам

Проявление: наложение рук и короткая молитва.

Кукла

Доступно: темным магам

Проявление: глаза мага и жертвы начинают светиться зеленоватым светом.

Маска

Доступно: темным магам

Дополнительно: для изменения размера колдун создает неосязаемую иллюзию, что снижает штрафы на проверку *внимания* на 2, например, в ситуации, когда колдун идет под деревьями, ветки которых проходят сквозь иллюзию.

Проявление: неосязаемая иллюзия.

Невидимость

Доступно: техномагам (с чертой *резонаторный контур*), темным магам

Дополнительно:

Темный маг: на ярком свету штрафы на его обнаружение снижаются до –2 / –4.

Проявление:

Техномаг: вызывает эффект подобный хамелеону.

Темный маг: колдун сливается с тенями.

Неосязаемость

Доступно: темным магам

Проявление: колдун превращается в тень.

Ночное зрение

Доступно: техномагам (при наличии гогглов), темным магам, чудотворцам

Проявление:

Техномаг: стекла гогглов еле заметно светятся красным светом (этот эффект можно заметить, совершив проверку *внимания* со штрафом –6).

Темный маг: зрачки темного мага слегка поблескивают красным.

Чудотворец: внешних проявлений нет.

Обработка живой материи

Ранг: закаленный

Доступно: техномагам

Пункты силы: особое

Дистаниця: касание

Длительность: особое

Эта сила позволяет техномагу с невероятной тонкостью обрабатывать различные биоматериалы (плоть, кость, дерево). Эта сила требуется для изготовления некоторых изобретений магомехаников и очень важна при подключении техномагических протезов. Также при применении этой силы техномаг может совершить проверку *техномагии* вместо проверки *лечения*. При этом применяются штрафы или бонусы, которые зависят от уровня излучателя, которым пользуется техномаг, но не применяются штрафы *лечения*

за количество ран или отсутствие оборудования. Лечение одной раны и выведение из состояния *при смерти* требует 5 ПС, обработка ран в ходе естественного выздоровления требует 5 ПС в день и считается медицинским уходом.

Проявление: тонкий луч, обрабатывающий материю.

Обработка неживой материи

Ранг: закаленный
Доступно: техномагам
Пункты силы: особое
Дистаниця: касание
Длительность: особое

Эта сила позволяет техномагу с невероятной тонкостью обрабатывать различные «неживые» материалы (металл, камень, глина). Эта сила требуется для изготовления многих изобретений магомехаников, которые невозможно реализовать, используя обычные инструменты. Также при применении этой силы техномаг может использовать свой навык *техномагии* со штрафами или бонусами от уровня излучателя вместо навыка *ремонт*, в том числе для починки вещей, которые по идее не подлежат ремонту (например, взорвавшегося парового котла). Применение этой силы расходует 1 ПС за 15 минут работы.

Проявление: тонкий луч, обрабатывающий материю.

Оглушение

Доступно: техномагам, темным магам, чудотворцам (с чертой *воин Господа*)

Дополнительно:

Чудотворец: цель совершает проверку *характера* вместо проверки *выносливости*.

Проявление:

Техномаг: ультразвук.

Чудотворец: не обладает внешними проявлениями, на жертву наваливается всепоглощающее чувство вины.

Темный маг: громкий визжащий звук.

Ослепление

Доступно: техномагам, темным магам, чудотворцам (с чертой *воин Господа*)

Проявление:

Техномаг: вспышка света.

Чудотворец: не обладает внешними проявлениями, цели кажется, что все вокруг залито слепящим светом.

Темный маг: не обладает внешним проявлением, у цели темнеет в глазах.

Паучьи лапы

Доступно: техномагам (с чертой *резонаторный контур*), темным магам

Дополнительно:

Техномаг: требуется резонаторный контур на перчатках и ботинках.

Проявление:

Техномаг: контур начинает слабо светиться оранжевым светом.

Темный маг: руки и ноги мага обволакивают тени, позволяющие ему ходить по стенам и потолку.

Поддержка

Доступно: чудотворцам
Проявление: наложение рук.

Поток

Доступно: техномагам, темным магам, чудотворцам (с чертой *гнев Господень*)

Проявление:

Техномаг: поток огня, молний или ледяного ветра.

Чудотворец: из рук чудотворца вырывается поток белого пламени.

Темный маг: поток багрового пламени.

Проворство

Доступно: техномагам (с чертой *резонаторный контур*), чудотворцам

Проявление:

Техномаг: контур начинает светиться ярким зеленым светом.

Чудотворец: не обладает внешними проявлениями.

Прорицание

Доступно: темным магам и чудотворцам

Дополнительно:

Темный маг: эта сила не может быть подвешена и применяется сразу при проведении ритуала.

Проявление:

Чудотворец: молитва с просьбой о наставлении.

Темный маг: гадание на внутренностях жертвы.

Путы

Доступно: темным магам, чудотворцам (с чертой *воин Господа*)

Дополнительно:

Чудотворец: каждая неудачная попытка освободиться наносит цели 1d4 урона.

Проявление:

Чудотворец: цель оплетает терновник.

Темный маг: цель оплетают щупальца из теней.

Разрушительное поле

Доступно: техномагам (с чертой *резонаторный контур*), чудотворцам (с чертой *воин Господа*)

Проявление:

Техномаг: по резонаторному контуру пробегают электрические разряды, безвредные для самого мага.

Чудотворец: сияющая аура вокруг чудотворца.

Рассеивание

Доступно: техномагам, чудотворцам

Дополнительно:

Эта сила не влияет на природные особенности существ Лимба, на магические предметы и перманентные чары, если в описании предмета или чар не сказано обратного.

Техномаг: для того, чтобы подобрать правильное нейтрализующее воздействие, техномагу требуется предварительно определить характер магического следа (см. правила по гогглам в главе «Магия» Книги Демона).

Проявление:

Техномаг: поток энергии, направленный на подверженное магии место.

Чудотворец: молитва.

Свет / Тьма

Доступно: техномагам (только свет), темным магам (только тьма), чудотворцам (только свет)

Дополнительно:

Техномаг: требуется предмет небольшого размера, который станет источником света. Это может быть любой мусор, но не может быть часть чего-то большего (например, нельзя в качестве источника света использовать участок почвы, но можно использовать поднятый ком земли).

Проявление:

Техномаг: заряжает энергией объект, который после этого начинает светиться.

Чудотворец: шар света.

Темный маг: поле тьмы.

Смерч

Доступно: техномагам, темным магам, чудотворцам (с чертой *воин Господа*)

Проявление:

Техномаг: мощный расходящийся поток ветра от целевой точки.

Чудотворец: вихрь, кружащий и отбрасывающий противников.

Темный маг: смерч, сотканный из теней.

Смятение

Доступно: техномагам, темным магам, чудотворцам (с чертой *воин Господа*)

Проявление:

Техномаг: звук определенной частоты, вызывающий смятение у противника.

Чудотворец: не обладает внешними проявлениями.

Темный маг: не обладает внешними проявлениями.

Сокрушение

Доступно: техномагам (с чертой *магомеханик*), темным магам, чудотворцам

Проявление:

Техномаг: заряжает снаряды или оружие энергией.

Чудотворец: молитва, после которой снаряды или оружие светятся слабым белым светом.

Темный маг: снаряды или оружие начинают светиться багровым светом.

Сон

Доступно: техномагам, темным магам, чудотворцам

Проявление:

Техномаг: звук, вызывающий сонливость.

Чудотворец: не обладает внешними проявлениями, целям снятся умиротворяющие сны (штраф –2 к проверке *внимания* при пробуждении от громкого звука).

Темный маг: не обладает внешними проявлениями, целям снятся кошмары (модификатор +2 к проверке *внимания* при пробуждении от громкого звука).

Стрела

Доступно: техномагам, темным магам, чудотворцам (с чертой *воин Господа*)

Проявление:

Техномаг: молния, огненная или ледяная стрела.

Чудотворец: из руки чудотворца вырывается тонкий луч сияющего света.

Темный маг: сгустки багрового пламени.

Увидеть сверхъестественное

Доступно: техномагам, чудотворцам

Дополнительно:

Техномаг: эта сила постоянно и бесплатно работает при надетых гогглах, однако в зависимости от их качества может потребоваться проверка *внимания*, чтобы заметить магический след, и проверка *техномагии*, чтобы понять его суть. Без гогглов техномаг не может увидеть сверхъестественное.

Проявление:

Техномаг: нет внешних проявлений.

Чудотворец: короткая молитва с просьбой направить.

Ужас

Доступно: техномагам, темным магам, чудотворцам (с чертой *воин Господа*)

Проявление:

Техномаг: звук специально подобранной частоты, вызывающий страх.

Чудотворец: не обладает внешними проявлениями.

Темный маг: не обладает внешними проявлениями.

Усилить / Ослабить параметр

Доступно: техномагам (с чертой *резонаторный контур*), темным магам, чудотворцам

Дополнительно:

Техномаг: возможно только усиление параметра.

Чудотворец: для ослабления параметра требуется черта *воин Господа*.

Темный маг: возможно только ослабление параметра.

Проявление:

Техномаг: резонаторный контур начинает слабо светиться.

Чудотворец: короткая молитва.

Темный маг: короткое проклятье.

Ускорение

Доступно: техномагам (с чертой *резонаторный контур*), чудотворцам

Проявление:

Техномаг: контур начинает светиться желтым светом.

Чудотворец: не обладает внешними проявлениями.

Щит

Доступно: техномагам (с чертой *резонаторный контур*), чудотворцам

Проявление:

Техномаг: резонаторный контур начинает генерировать отталкивающее магнитное поле.

Чудотворец: не обладает внешними проявлениями, просто атакующим начинает мешать стечение обстоятельств.

Книга Ангела

И сказал Творец: «Дарую вам силу, дабы служением своим несли вы мою любовь»

Книга сотворения,
Ледяной Храм, Небеса

Дело о таинственном механизме

Непогода в Англии — самое обыкновенное дело. Дома мне частенько приходилось засыпать под мерный шум дождя, и до сих пор нет для меня колыбельной слаще. Но дождь хорош, лишь пока ты сидишь дома. По-моему, холодные капли за шиворотом легко остудят даже безнадежного романтика. Когда я перебрался в Паутину с ее теплым климатом, отсутствие сезона дождей казалось мне одним из немногочисленных плюсов. И вот, пожалуйста — небо здесь тоже умеет подолгу хмуриться.

— В Паутине редко так моросит, — утешил меня Ларри Ройс и приложился к любимой фляжке. — Завтра уже распогодится, вот увидишь.

Клиентов все равно не намечалось, к тому же мой босс мог пить алкоголь в любом количестве, оставаясь при этом трезвым и рассудительным. Сам он объяснял это огромным опытом. Ларри вовсю пользовался этим даром, подпаивая подозреваемых или притворяясь задремавшим в злачных местах.

Я вздохнул. Ларри еще накануне обещал, что тучи вот-вот рассеются, но погода, будто услышав его слова, взбунтовалась окончательно. В переулке образовалась такая лужа, что редкие паромобили рисковали промчаться на полной скорости под окнами «Детективного агентства Ройса».

— И мы снова без горячего чая, — уныло заключил я, заглядывая в бытовой закуток. Автоматон, нагревающий воду, и без того сбоил каждый месяц — теперь же, когда все гарантийные сроки вышли, он совсем перестал включаться. Рядом с ним, прямо на полу, обосновались Кшиштоф с Сарой и мрачно заглядывали в его наполовину развинченное чрево.

— Механик-недоучка, — громко фыркнул Ларри. — Когда-нибудь эта штуковина будет исправна? Может, все-таки разоримся на ремонтника-профессионала?

— Я работаю над этим, — заявил Кшиштоф ледяным тоном. Он терпеть не мог, когда его критиковали — особенно в присутствии Сары, за которой он в последнее время пытался неуклюже ухаживать.

Я невольно вспомнил о покинувшей Паутину Элис Кармингтон, которой так и не посмел признаться в симпатии. Нет, надо отвлечься! Интересно, как переживают прохладу местные демоны? Те, что побогаче, раскаливают дома железные полы и стены, а остальные? Есть

у меня знакомая демоническая семейка. Подарить им, что ли, на Рождество теплые пледы?

Двери распахнулись, и в дом ввалился детектив Франц Мильх. Вид он имел мокрый и жалкий. У входа тут же образовалась лужа.

— Давно такой гнусной погоды не было, — выдохнул он, бросая на вешалку шляпу и плащ. — Продрог, как бродячий пес. Дайте глотнуть чего-нибудь горячего.

— Если только горячительного, Франц, — Ларри скорбно помахал флягой. — Наш специалист утверждает, что кухонный агрегат скончался.

Франц скорчил недовольную рожу и покачал головой.

— Пожалуй, воздержусь. Кшиш, можешь своей магией хоть немного вскипятить? — он налил воды в чашку и с надеждой водрузил ее посредине стола.

— Попробую…

Паренек исчез в своей лаборатории и вскоре вернулся, обвешанный оборудованием. Пальцы неторопливо задвигались по управляющему блоку.

— Это надолго, — авторитетно заявил Ларри, мигом потеряв интерес. — Как насчет сигары? Я знаю, у тебя был запас.

Франц кивнул и потянулся за плащом.

— А они не вымокли? — не удержался я.

Старший детектив подмигнул.

— У меня есть в подкладке волшебный потайной карман. А в нем есть не менее волшебный портсигар… Что это?

В его голосе прозвучало такое удивление, что все мы подскочили. Сзади раздалось жалобное звяканье — луч, вырвавшийся из излучателя, расколол бедную посудину и мгновенно испарил воду.

— Следующая попытка, — менторским тоном протянул Ларри. — И купишь новую чашку. Что там у тебя, Франц?

Тот уже недоуменно вертел в руке небольшой предмет.

— Какое-то устройство. Но, демоны меня дери, я понятия не имею, откуда оно у меня взялось.

Он протянул находку на раскрытой ладони, и мы сгрудились над ней. Это была коробочка из тусклого металла с палец длиной с симметричными углублениями по всей поверхности. На одной ее стороне располагались четыре коротких тупых шипа и выступающая подвижная деталь в форме правильного шестиугольника.

Ларри осторожно протянул руку и потрогал ее.

— Ледяная, будто из сугроба выкопал, — удивился он.

— Похоже на разъемы для батареи, правда, нестандартные, — высказался Кшиштоф, тыча пальцем в одно из отверстий. — Хм, интересное крепление! — он бесцеремонно подцепил шестиугольник ногтем, и тот неожиданно легко откинулся одной половинкой вверх, хотя до этого деталь казалась цельной. Внутри обнаружился пучок крохотных спиралей. Судя по застывшему лицу студента, такое на лекциях они не проходили.

— Интересно, кто и как мне это подкинул, — нахмурился Франц. — Я определенно не клал в карман ничего подобного, — он подбросил коробочку на ладони. — Почти невесомая. Неудивительно, что я не обнаружил ее сразу.

— Я относила плащи в чистку на той неделе, — напомнила Сара. — Из карманов все выгребала.

— Верно. А потом куда я в нем ходил?

— В воскресенье — отчитывался клиенту об окончании дел, — Ларри дотянулся до блокнота, в котором вел подробные записи о расследованиях. — У старика Джейсона сарай обнесли, помнишь? В четверг вы с Реджем ходили в дом того парня, Джетто Бенчини, который якобы пропал, а на деле уехал без предупреждения. В субботу общались с миссис Гарк по поводу гнусной соседской собачки… Кстати, будем брать этот заказ? Судя по всему, сама миссис Гарк ничуть не уступает той собачке по характеру.

Кажется, мы с Францем посмотрели друг на друга одновременно. И так же одновременно потерли лоб.

— Я не помню четверга, — признался я со смешком. — Совсем голова дырявая стала.

— И я не помню, — сказал Франц. — Ты ничего не спутал, Ларри?

Тот только фыркнул и помахал блокнотом.

— Не морочьте меня, ребятки. У дядюшки Ройса все точно, как у часов швейцарских мастеров. Вы еще пришли черт знает когда, уставшие, сказали, что дело можно закрывать, потому как Бенчини спешно переехал в Геную. Мы вернули его сестре задаток тем же вечером. Помните, она была вне себя, но не только из-за горячих родственных чувств. У нее срок возврата ссуды подходил, а в карманах пусто. Братец обещал ей подбросить крупную сумму. Останется, бедолага, теперь без души, — заключил он равнодушно и вздохнул. Не она, мол, первая, не она и последняя; дело житейское.

Я потер лоб и задумался. Да, я куда-то определенно в четверг ходил и, кажется, именно с Францем. И с кем-то разговаривал. И это чувство гудящей головы — о, его я запомнил даже лучше, чем хотелось бы. Но полные события вечера из памяти ускользали.

— Так вот… Эй, — Ларри вдруг сменил тон. — Вы что, не прикидываетесь?

— Может, мы там чем-то надышались? Краской какой-нибудь? — предположил я.

— Ага, а еще случайно подобрали странную штуковину и напрочь об этом забыли, — поддакнул Франц. — Редж, давай завтра еще раз сходим к дому Бенчини. Что-то у меня недоброе предчувствие. Хочу убедиться, что я в своем уме.

Я кивнул.

— Я могу попробовать узнать, что это такое, — сказал неожиданно Кшиштоф. Под вопросительными взглядами он слегка засмущался и пригладил рыжую шевелюру. — В смысле, у меня же есть пропуск в университетскую библиотеку.

Или в городском архиве поспрашиваю. Может, кто-то упоминал про такие механизмы. Если пойму, где использовались такие крепления, что-нибудь наверняка прояснится.

— Хоть какая-то польза от твоей учебы, — проворчал Ларри.

— Почему? — обиделся наш эксперт по техномагии. — Я же вскипятил в итоге воду! Ой, остыла уже…

— Значит, дуй завтра после занятий по библиотекам. И знаете что, господа… — он внезапно замолчал. Давно я не видел на лице Ларри Ройса такое серьезное выражение.

— Что? — не выдержала Сара.

— В первый раз в жизни, – закончил он, — я ничегошеньки не понимаю.

На другой день мы с Францем снова направились к дому Бенчини. С нами увязался Айзек, утверждающий, что давно не слышал такой загадочной истории. Мы с Бенчини оказались практически соседями — он жил в среднем кольце сектора Дня — но я был готов поклясться, что в четверг здесь не был. Судя по мрачной физиономии Франца, его посещали те же мысли. Впрочем, поездка оказалась неудачной: дверь нам открыла старуха, которая с порога заявила, что никакого Джетто не знает. Дом этот со всей мебелью она купила вчера у Клары Бенчини и не собирается впускать внутрь незнакомцев. Сама же Бенчини, по ее словам, навсегда укатила из Паутины.

На этом поток информации оборвался и дверь захлопнулась.

— Клара… Это же наша клиентка, заявившая об исчезновении человека, — озадачился я, сверяясь с блокнотом. — Сестра пропавшего. Наверно, она уехала к нему в Геную. Ну, по крайней мере, краской тут не пахнет и никакая техника не разбросана.

— Как она могла уехать, если не выплатила демонам ссуду? — Франц покачал головой. — Я так понял, она почти ничего не вернула. Со стоимостью этой хибары не сравнить.

Из-за двери тут же раздалась ругань возмущенной старухи, и мы спешно отступили на улицу. Искать здесь больше было нечего.

Кшиштоф объявился вскоре после нашего бесславного возвращения. Его конопатая физиономия сияла. Он начал выгружать из сумки книги.

— Эта не та, эта тоже не та… А, вот они, — он отложил пару в сторону. — Я сегодня не ходил на занятия, сразу по библиотекам побежал. Нашел кое-что в читальном зале и даже выписал, чтобы не забыть. Такие крепления упоминаются в некоторых хрониках и частных дневниках археологов, — и студент вытащил из кармана мятые листы. — Этому устройству не век и не два.

— Кшиштоф, ты наш герой, — с чувством произнес Ларри, раскладывая записи и книги, нашпигованные закладками, полукругом на столе. — А если ты еще вскипятишь воды…

— Я мигом, только железки нацеплю, — паренек расплылся в широченной улыбке и скрылся в задних комнатах.

Дверь внезапно заскрипела и зашаталась. Внутренняя ручка начала поворачиваться сама собой.

— Что за… — начал Ларри, но тут в комнату вошли два человека. Один из них, высокий брюнет в щегольском костюме, небрежно ткнул пальцем в нашу сторону.

— Они продолжают там слоняться, — сказал он бесстрастно. — Я же сразу предлагал не искажать им память, а попросту уничтожить. Не люблю, когда под ногами путаются. Ты говорил, что они ничего не унесли. Скверная работа.

Второй, коренастый и широколицый, одетый попроще, покаянно покивал и взмахнул рукой. Столешница занялась пламенем. Первыми вспыхнули блокнотные листы и толстый том с шестеренкой на обложке, затем огонь перекинулся дальше. Я вдруг осознал, что не могу ни пошевелиться, ни закричать. Судя по всему, других настигло то же оцепенение. Магия? Гипноз?

И тут я понял, что неправильного в облике этих людей. На них не было излучателей — но и демонических рожек у них тоже не было. Как они это проделывают?

Дверь в коридор стремительно распахнулась. Кшиштоф вылетел на середину комнаты

— Я уже…

Нападавшие явно не ожидали увидеть здесь человека в полном облачении техномага. Оба они повернулись и на миг замешкались, видимо, оценивая уровень опасности. Но этого времени опешившему студенту хватило.

— Мои книги! — взревел он, уставившись на стол. — Мне за них голову оторвут!

В праведном гневе он вскинул руку. Излучатель плюнул лучом синего цвета брюнету в лицо.

Наверно, Кшиштоф заранее ввел в программатор нужные параметры. Не знаю, вскипятил бы этот луч чайник с водой или наш специалист снова что-то не рассчитал, но брюнет взвыл и съежился, зажимая лицо ладонями. Коренастый тревожно качнулся к нему, но разъяренный Кшиштоф нацелился в его сторону. В этот же миг я почувствовал, что снова могу двигаться. Я зашарил глазами по комнате в поисках оружия, Айзек замахнулся тяжелым стулом. На миг комнату заволокло дымом, а когда он рассеялся, нападавших уже не было. Только приоткрытая дверь и тлеющие на столе листы свидетельствовали, что это все нам не привиделось.

Кшиштоф опустил, наконец, свое грозное оружие и часто задышал ртом, осознавая, что устроил. Сара скользнула к выходу и заперла все засовы.

Ларри усмехнулся прыгающими губами и вытащил из кармана флягу.

— А я-то думал, самый страшный у нас Франц, — он сделал несколько судорожных глотков и продолжил уже нормальным голосом. — Все целы?

— К-кто это был? — выдавил Кшиштоф, силясь стянуть с руки излучатель. — Я их покалечил?..

Сара помогла ему расстегнуть ремешки и усадила в кресло. Она

не сводила со студента сияющих глаз, и я невольно подумал, что оборона девушки пала.

— Если б мы знали, — мрачно откликнулся Франц. Он подхватил холодный чайник и залил водой стол. — Испортили поверхность, поганцы…

— Мы выставим им счет, — отозвался Ларри тем же тоном.

Из меня непроизвольно вырвался дурацкий истерический смешок, а через пару мгновений все хохотали, сбрасывая нервное напряжение. Фляга Ларри пошла по кругу, даже Сара храбро сделала глоток.

— Ничего не разобрать, — с сожалением констатировал Айзек, разглаживая почерневшую бумагу. — Кшиштоф, ты помнишь содержимое?

— Я надеюсь, что с моей головой не поступят так же, — буркнул парень. Он полез в карман все еще подрагивающими пальцами и вытащил картонную карточку. — Вот. Хорошо, что не выложил с бумагами. Это пропуск в некий закрытый клуб, где можно узнать побольше о подобных механизмах. Выудил у одного типа. Правда, я ему сначала подозрительным показался. Пришлось ввязаться в дискуссию о принципах техномагии и благородно дать ему себя переспорить. Ах да, и я теперь в долгу перед парочкой человек и еще одному пообещал самый дорогой виски, и это тоже оплачивайте сами. Как и штраф за порчу библиотечного имущества.

— Гляди-ка, оперативником под прикрытием заделался, — хохотнул Франц.

Я покрутил в руках карточку. На ней красовалось изображение – три пары скрещенных ключей. Ни адреса, ни имен.

— И что это значит? — вопросил Ларри. — И почему какие-то полоумные хотят сжечь мое агентство?!

Франц усмехнулся.

— Слышали, этот поджаренный сказал, что мы ничего не должны были унести. Меня снова выручил мой волшебный карман, хо-хо! Его еще никто не додумывался обыскивать.

Момент был не слишком подходящий, но я все же спросил:

— И что, он действительно волшебный?

— Разберемся со всем этим — и расскажу, — пообещал он.

И тут я с ужасом осознал, что нам действительно теперь придется со всем этим разбираться.

Что вы знаете

- Городской совет не имеет реальной власти и во всех вопросах полностью поддерживает канцлера Корнаро. Кто-то соглашается с ним ради личной выгоды, кто-то из страха, а на кого-то у канцлера есть компромат. Однако в совете представлены многие значимые организации и слои общества, и канцлер предпочитает прислушиваться к ним, чтобы сохранить власть.
- Власть в преступном мире города поделили между собой три основные банды. Последнее время на это поле начинают выходить некоторые демоны-переселенцы.
- В городе много тайных обществ. Некоторые ищут знания, некоторым нужна власть, некоторые способны только нести разрушения.
- Западный портал не похож по виду ни на портал к рудникам бримстоуна в Лимбе, ни на порталы в Бездну, ни на портал на Землю. Возможно, он ведет прямиком на Небеса, но до сих пор никто здесь не видел живых ангелов.
- Лимб таит массу загадок. Возможно, его история древнее известной истории человечества.
- Говорят, что экспедиционный корпус утаивает наиболее значимые находки, чтобы не вызывать лишних вопросов.

Западный портал

К концу 1880-х годов стало понятно, что для дальнейшего исследования Лимба экспедиционному корпусу нужны аванпосты в пустошах, которые можно было бы использовать как базы для экспедиций. Но для создания таких баз нужно было решить вопрос снабжения. Паромобили на воздушной подушке оказались слишком медленными и не обладали достаточной грузоподъемностью, чтобы доставлять необходимое количество пищи, воды и оружия в новые поселения. А провести туда железнодорожную ветку мешали ветра Лимба, защитить от которых всех рабочих было бы слишком дорого. Городские власти начали переговоры с Железным посольством о возможности создания еще одного портала — на западной окраине города. Неизвестно, какую цену пришлось заплатить за это канцлеру Корнаро, поскольку детали сделки он так и не раскрыл, но сторонам удалось прийти к соглашению.

В феврале 1889 года в пустоши отправили отряд, который должен был установить в намеченном месте магический маяк, определяющий выходную точку портала. В конце мая экспедиция вернулась, успешно выполнив задачу, и открытие портала запланировали на середину июня того же года. Ритуал решили провести в торжественной обстановке, на него собралось множество людей, в том числе и влиятельные персоны Города Солнца. Около полудня три специально прибывших из Бездны мага начали открывать портал, но что-то пошло не так. В половину второго произошла мощная вспышка, после которой всех присутствующих охватила паника. Позже выяснилось, что в давке погибло около пятисот человек, более тысячи пострадали, а около полутора десятков пропали без вести. Среди пропавших оказались все присутствовавшие демоны, включая посла Эришум Нур-Эллиля, и командир второй экспедиции Майкл Нэйджел.

Когда паника улеглась, стало понятно, что портал отличается от всех остальных: магические выходы, ведущие в Бездну, имели красноватый оттенок, портал на Землю был белым, путь к бримстоуновым рудникам — серым, новый же имел голубой цвет, непривычно яркий для Лимба. Многие предположили, что этот портал должен вести на Небеса, и ждали, что оттуда явится ангельское войско, но этого так и не произошло, из портала никто не вышел. Некото-

рые люди пытались войти в портал, но чем ближе они к нему подходили, тем хуже себя чувствовали, поэтому никто так и не смог узнать, что находится по другую его сторону.

В последующие годы стало понятно, что ухудшение самочувствия, пусть и не настолько сильное, происходит в достаточно большом радиусе от портала, поэтому ведущую к порталу железную дорогу разобрали, а внешнее кольцо секторов Дня и Заката постепенно превратилось в трущобы, где живут только самые бедные и отчаявшиеся люди.

Каждый час нахождения поблизости от портала герои должны проходить проверку *выносливости*, при провале герой получает один уровень усталости, если же результат проверки меньше или равен 1, то герой теряет сознание. Попытка подняться к самому порталу ближе чем на пятьдесят метров также приводит к потере сознания. Прибывшие в Лимб менее полугода назад получают модификатор +2 к проверке *выносливости* и могут приближаться к порталу на двадцать метров не теряя сознания.

Городские интриги

Поскольку Паутина является главным культурным и экономическим центром Европы, за власть в ней ведется серьезная борьба. Для большинства простых людей эти интриги незаметны, но есть и те, кто знает подробности скрытых заговоров.

Городской совет

Представителей городского совета в Паутине по-прежнему выбирают всеобщим голосованием, следуя системе, некогда разработанной Гронэ: вес голоса каждого человека рассчитывается с учетом его заслуг и правонарушений. Правда, установленные еще до Затмения правила соблюдаются только де-юре. Де-факто же введенная после катастрофы система квот резко снизила реальную выборность совета, дав преимущества только представителям аристократических семейств. Кроме того, Оттавио Корнаро, став канцлером, сосредоточил в своих руках много полномочий, и теперь совет занимается только городскими делами, практически не имея возможности влиять на внешнюю политику, взаимоотношения с демонами, работу стражи, тайной полиции и экспедиционного корпуса. При этом даже по общегородским вопросам канцлер может беспрепятственно проводить удобные для него решения: большинство членов совета внимательно прислушиваются к нему — кто-то из-за стопки компромата, собранного слугами канцлера, кто-то из страха потерять финансирование.

Наибольший вес в совете имеет аристократия. Обладатели титулов получили реальную власть над городом после Затмения, помогая преодолеть хаос первых месяцев, и не собираются с ней расставаться без боя. К четвертым выборам в совет Корнаро с огромным трудом удалось провести закон, уменьшающий квоты для семей, владеющих титулами Благодетелей, поэтому в текущем составе совета всего семь представителей этих семей. Плюс — ректор консерватории Анри Коссе-Бриссак. Он прошел по квоте для деятелей культуры, но на деле является ставленником аристократов.

Представители этого блока в первую очередь заинтересованы в развитии крупного торгового бизнеса и центральных районов города, мало заботясь о том, что будет происходить в кварталах внешнего кольца.

Второй по силе блок составляют те, кого можно назвать интеллигенцией. Это ученые университета, крупные промышленники Бейер и Мейхью, магомеханик Гальего, выдающийся архитектор Кандинский и директор оперного театра Хельмесберг. Они готовы спорить по любому вопросу, конкурируя за финансирование, но зато представители интеллектуальной элиты заинтересованы в развитии всего города и при необходимости вполне могут объединиться, чтобы дать отпор аристократам.

Трое членов городского совета не присоединились ни к одному из этих блоков. Епископ Йенсен, как правило, на любом заседании городского совета выступает в роли примирителя и третейского судьи, гася споры между интеллектуалами и аристократией. Глава демонической диаспоры Нанум-Меш обычно поддерживает представителей университета, хотя по некоторым вопросам его интересы совпадают с представителями аристократических семейств. А ректор академии художеств Джордано, если верить слухам, является ставленником мафиозной семьи, желающей получить дополнительное политическое влияние. Если на повестке городского совета возникает вопрос, в котором не заинтересована его семья, он готов присоединиться к тому блоку, который ему больше заплатит. Неудивительно, что чаще всего он поддерживает более кредитоспособных аристократов.

Оттавио Корнаро

Стража и Проклятый отряд

Стража возникла в те месяцы, когда Паутина была погружена в хаос, и с самого начала эта организация, призванная защищать граждан и охранять порядок, была достаточно независимой. Этому способствовали отсутствие на первых порах городской власти как таковой

и независимый характер ее основателя — Энрике Кастро. Такой статус стража сохраняла и в течение нескольких лет после смерти Кастро, когда ею руководили сначала Эскобар, а затем Клейсон.

Однако пришедший к власти Корнаро решил негласно подчинить себе охранников правопорядка, которые представляли собой довольно серьезную силу. Несогласный с новыми раскладами Клейсон погиб от рук наемного убийцы, а новым командором стал Отто Клаушвиц, который заменил самостоятельность и эффективную работу муштрой и бюрократией. Во время его руководства безукоризненная форма, слепая преданность начальству и аккуратно заполненные отчеты ценились куда выше умения расследовать преступления и ловить убийц и грабителей.

Многие старожилы, поработав несколько месяцев в новых условиях, покинули стражу — кто-то ушел на пенсию, кто-то — на вольные хлеба. Некоторые затаились, надеясь пересидеть неприятный период владычества Клаушвица, а особо активные — открыто призывали к бунту. Естественно, в такой обстановке стражи практически перестали справляться со своими обязанностями, а горожане перестали верить в то, что люди в форме реально смогут помочь, если случится беда.

В это же время глава экспедиционного корпуса обратился с просьбой выделить людей с тяжелым вооружением для сопровождения экспедиций в самые опасные участки пустошей, поскольку сил самого корпуса на такие походы уже не хватало. Клаушвиц сформировал отдельный отряд из тех, кто наиболее активно ему противостоял. Таким образом он убил сразу двух зайцев: теперь самые ярые его противники большую часть времени проводили за пределами города, а руководство экспедиционного корпуса оказалось у него в долгу. Новый отряд неофициально прозвали «проклятым», поскольку служба в нем гораздо опаснее, чем у остальных, а заработок не намного выше.

В 1889 году новым командором становится Алехандро Кастро и немедленно начинает масштабную реорганизацию стражи. Теперь в Центральный штаб стражи входит не только командование, но и архив, криминалистическая и медицинская службы. Для работы на улицах формируются восемь подразделений, по числу секторов, в каждом из которых есть как те, кто занимается патрульной работой, так и те, кто расследует преступления. Проклятый отряд становится девятым подразделением, а зарплата и уровень обмундирования стражей значительно повышается. Служить в этом подразделении становится делом весьма почетным, хотя неофициально его по-прежнему называют Проклятым отрядом.

Церковь

После контакта с демонами церковь оказалась в сложной ситуации. С одной стороны, простые люди стали массово посещать службы и молиться о спасении от порождений Бездны, с другой — власти города недвусмысленно показали, что не намерены терпеть фанатиков, которые своими предрассудками тормозят развитие города. Епископу Йенсену во время проповедей приходилось крайне аккуратно выбирать слова, чтобы не потерять прихожан и одновременно не разозлить канцлера, впрочем, он успешно справился с этой задачей. По мере того, как демоны становились привычной частью жизни Паутины, количество прихожан уменьшалось, но все равно их оставалось больше, чем было до Затмения, а послушать проповеди Йенсена нередко приходят и те, кто считает себя атеистами.

Кардинал Гатто, покровительствовавший Фолквэру, был весьма доволен результатами работы своего протеже, особенно в плане привлечения в церковь демонов. Кардинал считал, что в какой-то момент противостояние с Бездной станет неизбежным, и в такой ситуации демоны, которым не нравится происходящее на родине и которым ближе человеческое мировоззрение, могут помочь людям в борьбе. Сейчас в городе действует крупная агентурная сеть, организованная епископом по указанию кардинала. Агенты собирают информацию о демонах, работающих в посольстве и переехавших в Паутину, а также о тайных обществах, помогающих или противостоящих демонам.

Портал, якобы ведущий на Небеса, конечно, не мог остаться без внимания церкви. После того, как шумиха улеглась и портал перестали охранять, агенты епископа начали аккуратно его исследовать. Им удалось выяснить, что на человека, не жившего ранее в Лимбе, портал влияет гораздо слабее, чем на тех, кто провел в Паутине хотя бы несколько месяцев. Пройти сквозь портал представители местной церкви пока не решаются, зато приносят к нему кресты, четки и другую мелкую церковную утварь, которую потом продают на Земле как чудотворную.

Преступный мир

Город Солнца стал лакомым кусочком для преступников всех мастей буквально с момента основания. Отсутствие организованной полиции, облегченный таможенный контроль и низкие пошлины привлекали не только честных торговцев, но и контрабандистов, которые отлично понимали, что жители идеального города все равно останутся людьми и захотят запретных наслаждений. Очень быстро править бал в преступном мире идеального города стали именно контрабандисты и постав-

щики развлечений — от одиночек, возящих выпивку и опиум, до крупных дельцов, содержащих нелегальные игорные дома и бордели.

Владельцы такого бизнеса были кровно заинтересованы в том, чтобы не привлекать внимание властей, поэтому они куда пристальнее, чем местные служители правопорядка, следили за тем, чтобы на улицах города не появлялись грабители и убийцы. И ночью, и днем параллельно с официальным ополчением город патрулировали отряды хорошо вооруженных и неразговорчивых людей, которые действительно были способны справиться с преступниками.

После Затмения отлаженная система предсказуемо перестала работать: мелкие дельцы преступного мира присоединились к бандам грабителей и мародеров, а некогда крупные воротилы активно занимались собственным спасением.

Отрядам Энрике Кастро пришлось действовать крайне жестко, чтобы навести хоть какое-то подобие порядка. Несколько десятков повешенных преступников охладили пыл остальных, но о том спокойствии, которое царило в городе до Затмения, приходилось только мечтать.

Содержатели казино и борделей в условиях изоляции жестко (а порой и кроваво) конкурировали за клиентов, а после открытия портала к противостоянию присоединились оставшиеся было не у дел контрабандисты. Стража отчетливо не справлялась с усмирением банд, и в конце 1870-х к решению этой проблемы подключились Кустодес Умбра. Они убедительно предложили лидерам самых крупных банд мирно вести свои дела, пообещав в противном случае развернуть войну на уничтожение. Поначалу бандиты не верили в силы тайной полиции, но после того, как некоторые особо одиозные из них были убиты вместе с ближайшими родственниками, решили, что цивилизованный бизнес действительно весьма выгодная и куда менее опасная штука.

Сферы влияния в преступном мире города делили еще пару лет, но проходило это все гораздо спокойнее. В итоге в городе сформировались три крупные преступные империи, каждая из которых включает в себя несколько десятков более мелких банд. Семья Костелло контролирует почти все бордели, а также занимается рэкетом в отношении мелких предпринимателей, организация Рудольфа Лански держит большую часть игорных домов и опиумокурилен, а триады контролируют потоки контрабанды, поставляя в город опиум и алкоголь, но не имеют своих точек сбыта.

В конце 1880-х в криминальном мире Паутины появился новый игрок — демоны. Их диаспора разрасталась, следить за отдельными ее членами становилось все сложнее, да и относиться к ним со временем стали куда спокойнее. Воспользовавшись этим, многие натурализовавшиеся демоны начали зарабатывать деньги не самым честным путем. В районах, контролируемых

диаспорой, можно получить запретные магические услуги — от относительно безобидных приворотов до смертельных заклятий, а также наркотики из Бездны, вызывающие у людей поистине макабрические видения. Кроме того, здесь можно заглянуть в бордели, в которых демоницы подарят тому, у кого есть деньги, невероятные чувственные удовольствия. Последнее направление деятельности, к слову, стало причиной нескольких конфликтов между демонами и организацией Лански, но после того, как несколько отрядов громил исчезли без вести, Рудольф Лански был вынужден согласиться на переговоры. Впрочем, демонические удовольствия стоят очень больших денег и достаточно специфичны, поэтому к ним обращаются только самые пресытившиеся люди, так что Лански остаться без клиентов не грозит.

Иерархия демонов

О географии Бездны неизвестно практически ничего, а вот о структуре демонического общества людям удалось собрать некоторую информацию.

Демоны существуют в рамках кланово-кастовой системы. Шесть крупных демонических дворов — Тени, Когтя, Пера, Крыла, Клюва и Сердца — бесконечно борются за власть. Каждый из дворов включает в себя несколько семей, из которых одна занимает правящее положение внутри двора, а остальные составляют собой сложную систему вассалов и сюзеренов. Семьи или отдельные демоны могут не относиться ни к одному из дворов, что автоматически отправляет их на самый низ социальной лестницы. Поэтому одним из самых серьезных наказаний в демоническом обществе является изгнание из двора.

Каждый демон приписан не только к определенной семье и двору, но и к одной из каст. Низшей кастой являются бесы. По сути это рабы, принадлежащие другим демонам. Владелец беса имеет полное право делать с ним что угодно, даже безнаказанно убить. На ступеньку выше в этой иерархии стоят земляные демоны. Они занимаются сельским хозяйством и животноводством, изготавливают одежду и предметы быта, работают на стройках. Следующими идут торговцы. Они не только ведут товарно-денежный обмен, но и организуют переговоры, а также создают простые магические предметы. Однако действительно впечатляющими колдовскими достижениями могут похвастаться представители следующей касты — касты магов. Именно они, помимо всего прочего, открывали порталы в Паутине.

Выше магов есть только две касты — советники и лорды. Демоны, относящиеся к этим кастам, присутствуют только в самых сильных семьях, причем в отсутствие лорда советника быть не может. Лорды определяют политику семьи и двора, но редко занимаются ее претво-

рением в жизнь, советники же являются голосом и руками лорда. Они ведут самые важные переговоры, управляют повседневными делами семей, и именно верховный советник говорит от имени лорда двора.

Тайные общества

Многие тайные общества Паутины законспирированы лучше, чем самые удачливые преступные группировки. Естественно, полностью скрывать свою деятельность им не удается, и по городу ходит множество слухов о тайных собраниях, влияющих на городскую жизнь. Часть этих слухов правдива, но отличить истину от лжи сможет лишь самый пытливый наблюдатель.

Общество Северо-Запада

Часто случается так, что необычные события проходят совершенно незаметно для большинства людей, и только единицы обращают на них внимание. Не исключение — и обитатели Паутины, которые не замечают, что город как будто бы сам по себе понемногу меняет свой облик: перестроенный дом, новая арка, изменившаяся лепнина над окнами или статуя в нише, как правило, редко становятся объектом пристального внимания. И даже если рассказать об этом обывателю, он уверится, что просто пропустил момент, когда велись строительные работы.

Но есть те, кто знают: эти новшества — нерукотворны, а облик города меняется безо всяких строительных работ. Чаще всего им не верят нигде, кроме общества Северо-Запада, адепты которого точно знают, что дома и парки Паутины меняются под действием неизвестных сил, и полны решимости докопаться до причин происходящего.

Это общество в 1876 году основал Арчибальд Таттл, каменщик, строивший Город Солнца. Он возводил дома в секторе Заката, а потом сам жил в этом же секторе, поэтому в 1875 году легко заметил некоторое количество мелких изменений в облике домов. Поначалу его подняли на смех, и он почти уверился в том, что ему это просто показалось, но вскоре он встретил еще одного человека, заметившего подобные изменения, а потом и других таких людей. Исследование облика города стало их хобби, и тогда они основали общество, занимающееся поиском и систематизацией информации о зданиях, которые меняются сами

собой. Свое название общество получило в честь северо-западного проспекта: именно на него выходил дом с лепниной, изменения в которой впервые заметил Арчибальд.

Этих людей нельзя назвать тайным обществом в полном смысле этого слова, скорее, это клуб по интересам. О нем знают многие, в него достаточно легко вступить, его ежегодные собрания открыто проводятся в дорогих ресторанах, а тайное рукопожатие, по которому члены общества опознают друг друга, выглядит просто игрой. Но все же самые интересные находки верхушка общества старается оберегать от посторонних глаз.

Членом общества может стать любой человек: на собраниях Северо-Запада можно увидеть ученого из университета, беседующего с работягой с фабрики, аристократа, обсуждающего свою находку с нищим, офицера стражи, жарко спорящего с лавочником о прежнем облике барельефа на одном из домов по проспекту Заката, и многих других.

Новые черты

Общество Северо-Запада

Требования: новичок, внимание d8+

Ходят слухи, что иногда в городе происходят изменения, к которым не причастен ни один человек. В одном месте появляется арка там, где всегда была глухая стена, в другом — меняется лепнина на здании. Существует клуб по интересам, называемый «Обществом Северо-Запада», члены которого ищут по-

добные места. Ваш персонаж как раз один из них. Регулярные поиски изменившихся мест в городе привели к тому, что он получает +2 ко всем проверкам *внимания* на улицах города. Он знает его как свои пять пальцев и в принципе не способен заблудиться в Паутине или забежать в тупик, скрываясь от погони. В случае если персонаж оказался в неизвестном помещении (например, его похитили), он может сделать проверку *внимания* и при успехе по косвенным признакам определить свое местонахождение с точностью до нескольких кварталов.

Орден Альбатроса

Главная цель ордена Альбатроса — обеспечить процветание человечества и ослабить политическое влияние демонов. Члены ордена уверены, что в песках Лимба сокрыты тайны древней цивилизации, способные вывести техническое развитие человечества на принципиально новый уровень. Именно эти древние знания они разыскивают и стараются связать их с современной наукой.

Об ордене Альбатроса впервые заговорили в середине 1870-х. О его руководителе ничего не известно, за исключением того, что это достаточно влиятельный человек. Сам орден представляет собой общество с несколькими уровнями посвящения, на каждом из которых адепту открывают новые знания. Основой ордена считаются экспедиционный корпус и Проклятый отряд стражи, но, предположительно, его представители есть во всех социальных слоях Паутины, а несколько человек даже входят в состав городского совета.

Человек, оказавший значительную услугу ордену, получает серебряный медальон с выгравированным на нем пером. Получивший медальон может не знать ничего об ордене, но в случае необходимости ему, скорее всего, окажут помощь в экспедиционном корпусе или направят к члену ордена, который может содействовать в решении проблемы.

Новые черты

Перо альбатроса

Требования: новичок

Твой персонаж когда-то оказал значимую услугу ордену Альбатроса и может рассчитывать на поддержку в трудной ситуации. У персонажа есть серебряный амулет с выгравированным пером, раз в сессию он может предъявить его любому члену экспедиционного корпуса и попросить о помощи. Если персонажу понадобится защита, помощь, скорее всего, окажут сразу. В других случаях с персонажем встретится представитель ордена, который и определит, кто именно может помочь в решении этой проблемы. Если просьба подразумевает нарушение закона или противоречит интересам ордена, персонажу могут отказать в помощи или пойти навстречу, но забрать медальон, лишив права снова обратиться к ордену в трудной ситуации.

Адепт ордена Альбатроса

Требования: новичок, знания (история) d6+

Твой персонаж является членом ордена Альбатроса — организации, занимающейся поиском древних знаний, скрытых в Лимбе. У него есть кольцо-печатка, обозначающее уровень посвящения, и он знает секретное рукопожатие, позволяющее подтверждать членство в ордене. Раз в сессию персонаж может попросить помощи у ордена, как будто у него есть соответствующая черта *полезные связи*. Также один раз в сессию он может потратить 2d6 минут, чтобы вспомнить, слышал ли что-нибудь от собратьев по ордену о конкретном месте в Лимбе, твари, обитающей в пустошах, или еще о чем-нибудь, связанном с Лимбом и его историей. Чем больше информации собрано о данном существе или явлении, тем больше данных он сможет вспомнить. Однако может случиться и так, что персонаж первым среди своих собратьев по ордену сталкивается с этим, в таком случае он, естественно, не сможет почерпнуть из своей памяти никакой информации.

Культ Затмения

О культе Затмения стало известно зимой 1876 года, когда началось строительство рельса для парового солнца. За пару недель на строителей этого масштабного сооружения несколько раз нападали, после чего городская газета опубликовала письмо от человека, называющего себя великим магистром культа. В этом письме говорилось о том, что культ якобы существует со времен Древнего Египта, а Затмение — венец его деятельности — дало жителям города редкий шанс перейти на иной уровень бытия, отказавшись от ложного света земного солнца. Но горожане им не воспользовались и начали строить паровое солнце, которое автор письма назвал новым идолом, уводящим людей от тайного знания Лимба. Письмо сочли бредом сумасшедшего. Однако за публикацией последовали еще несколько нападений, в результате которых погибли два строителя, и страже пришлось заняться расследованием деятельности культа. Стражи раскрыли несколько групп, объявлявших о своей приверженности культу, но все они говорили, что великий магистр присылает им инструкции по пневмопочте, не общаясь со своими последователями лично.

В последующие годы активность культа то возрастала, то уменьшалась, великий магистр периодически обращался к людям посредством писем, которые газеты, охочие до сенсаций, продолжали публиковать, но раскрыть тайну его личности так и не удалось. Наибольшую активность члены культа проявляют в годовщину Затмения. В этот день страже приходится нести усиленное дежурство у опор рельса, по которому двигается солнце, так как адепты

делают все возможное, чтобы в день города паровое солнце не взошло. В другое время опоры также подвергаются атакам культистов, но в гораздо меньшей степени.

Культ объединяет в основном маргинальных личностей и достаточно популярен в бедных районах, что является постоянным источником головной боли для стражи. Многие его ячейки действуют по собственной инициативе, руководствуясь только письмами магистра в газетах, поэтому основная часть деятельности культа сводится к банальной уличной преступности.

Новые черты

Культ Затмения

Требования: новичок

Ваш персонаж входит в одну из ячеек культа Затмения, деструктивного общества, члены которого считают, что Затмение было величайшим событием за время существования человечества, и ставят своей целью уничтожение парового солнца. Раз в сессию он может пройти проверку *убеждения* и получить помощь от собратьев. В случае успеха ему на помощь приходят три бойца культа. В случае *подъема* один из них является специалистом требуемой игроку квалификации. Однако следует помнить, что культ находится вне закона, и если о принадлежности вашего персонажа станет известно страже, то это может привести к серьезным проблемам.

Боец культа затмения

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d4, *характер* d10, *сила* d6, *выносливость* d8

Навыки: *внимание* d4, *драка* d8, *запугивание* d4, *метание* d6, *стрельба* d6

Черты: *бугай*

Изъяны: *в розыске (мелкий)*

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7

Снаряжение: дубинка или нож, шароплюй + 30 шаров

Убийца

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d8, *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6

Навыки: *внимание* d8, *драка* d6, *лазанье* d6, *маскировка* d8, *стрельба* d10

Черты: *убийца*

Изъяны: *в розыске (мелкий)*

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5

Снаряжение: мини-арбалет + 10 стрел или духовая винтовка «Гармсиль» + 40 дротиков

Вор

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d10, *характер* d4, *сила* d6, *выносливость* d4

Навыки: *взлом* d10, *драка* d4, *лазанье* d6, *маскировка* d10, *уличное чутье* d8

Черты: *вор*

Изъяны: *в розыске (мелкий)*

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 4

Снаряжение: дубинка или нож, набор отмычек, шароплюй + 60 шаров

Темный маг

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d10, *характер* d8, *сила* d4, *выносливость* d4

Навыки: *внимание* d6, *знание (оккультизм)* d8, *знание (история)* d6, *убеждение* d4

Черты: *мистический дар (темная магия)*

Изъяны: *в розыске (мелкий)*

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 4

Снаряжение: дубинка или нож, шароплюй + 40 шаров

Силы: использует силы ранга *новичок* и *закаленный*

Кустодес Умбра

Кустодес Умбра или теневая стража — тайная полицейская организация, подчиняющаяся лично канцлеру города. Основана она была летом 1877 года, после покушения на Оттавио Корнаро, занимавшего тогда пост советника по торговле. Покушение совершил один из фанатиков, выступающих против торговли с демонами. Корнаро повезло, он лишился глаза, но выжил. Оправившись от ран, он выступил перед городским советом с проникновенной речью. Ее суть сводилась к тому, что стража неплохо справляется с поддержанием порядка на улицах, но для противостояния фанатикам и бомбистам требуется другая организация, более свободная в методах и работающая менее явно. Совет поддержал это предложение, после чего была основана теневая стража.

Изначально Кустодес Умбра подчинялись городскому совету, однако к 1878 году Корнаро убедил совет в необходимости учреждения должности канцлера города, которому, среди прочего, будет подчинена тайная полиция. Естественно, на должность канцлера был избран сам Корнаро, и теневая стража стала инструментом в его руках. Часто говорят о том, что канцлер использует Кустодес Умбра для устранения своих политических конкурентов, но благодаря ее сотрудникам действительно удалось раскрыть несколько заговоров. Именно сотрудники тайной полиции вовремя узнали о готовящихся массовых выступлениях клэпперов, что позволило страже подавить беспорядки до того, как они охватили весь город.

Никто не знает, кто возглавляет Кустодес Умбра, однако среди прочих чаще всего упоминают Марио Аванчини, помощника Корнаро, который не дал нападавшему довести дело до конца во время покушения 1877 года. У Кустодес Умбра одна из самых обширных шпионских сетей в городе, которая уступает разве что сети Эрин Куг-Муш, тайной службы Железного посольства. В теневой страже есть специалисты по устранению, однако нет серьезной боевой силы, поэтому Кустодес Умбра нередко взаимодействуют со стражей, когда возникает необходимость в крупной силовой операции. После того, как Алехандро Энрике де Луис Кастро стал командором стражи, между двумя организациями возникло некоторое напряжение, поскольку Алехандро считает,

что после реформирования стража вполне способна справляться с террористами. Однако пока ему не удалось убедить канцлера расформировать Кустодес Умбра и передать их функции страже.

Эрин Куг-Муш

Эрин Куг-Муш, также известные как Бледные, — разведывательная служба Железного посольства. Достоверной информации о них крайне мало, кое-кто сомневается даже в том, что они существуют на самом деле. Первые слухи об этой организации появились в начале 1890-х годов. Считается, что при работе демоны из Эрин Куг-Муш принимают облик людей, и распознать их могут только опытные техномаги при удачном стечении обстоятельств.

Цели и задачи Эрин Куг-Муш неизвестны, однако сплетники сходятся в том, что агентурной сети этой организации может позавидовать даже канцлер Корнаро, и что тому, кто перешел дорогу Железному посольству, стоит в скором времени ждать визита одного из Бледных.

Клэпперы

Едва ли не одновременно с возникновением новых технологий возникли их противники. Они утверждают, что дым от бримстоуна ядовит, а новые паровые машины ненадежны и не способны справиться с мощностью нового топлива. После того, как бримстоун начали поставлять демоны, к хору противников технического прогресса присоединились религиозные фанатики.

Лидером новых луддитов стал Александр Трэвис Клэпп — рабочий со сталелитейного завода, принадлежащего металлургической компании Мейхью. В 1883 году, при взрыве плавильного котла, работающего на бримстоуне, он потерял правую руку и получил серьезные ожоги. До появления первых магомеханических протезов оставалось еще несколько лет, и руководство завода уволило Клэппа без выходного пособия и пенсии, обвинив его во вредительстве и саботаже. К этому моменту он отработал на заводе уже пятнадцать лет и пользовался большим уважением среди рабочих, поэтому большинство из них приняли его сторону в этой некрасивой ситуации.

Выставленный за ворота инвалид не впал в уныние, а начал активно выступать против фабрикантов, использующих опасные для рабочих бримстоуновые машины. Он оказался неплохим оратором, поэтому постепенно вокруг него собралось достаточно большое количество последователей, называвших себя клэпперами, по аналогии с луддитами начала века. Сам Александр стал широко известен как мастер Клэпп.

Клэпперы регулярно нападали на фабрики, использующие брим-

стоун в качестве топлива для своих машин. Поначалу это были разовые акции, но в 1887 году, с развитием магомеханики, на фабрике точных механизмов Коулсона, Коулсона и Вудса попытались заменить рабочих магомеханическими автоматонами. Это привело к самому крупному выступлению клэпперов. В погромах участвовали несколько тысяч человек, и страже пришлось применять парометы и другое тяжелое вооружение, чтобы разогнать агрессивную толпу. В беспорядках погибло около трехсот человек.

Через несколько дней городской совет принял закон, согласно которому автоматоны могли использоваться только для работы в условиях, крайне опасных для человека, а крупные промышленники стали финансировать операции по магомеханическому протезированию для ценных рабочих, которые пострадали на производстве.

Сам Александр Клэпп был схвачен стражниками, и через три дня газеты объявили о его казни, однако никаких доказательств его смерти предъявлено не было. Движение клэпперов после большого бунта 1887 года раскололось. Белые клэпперы борются за права рабочих политическими методами, в то время как угольные клэпперы считают своей целью уничтожение бримстоуновых машин и ждут, когда мастер Клэпп вернется, чтобы продолжить бороться с жадными фабрикантами, эксплуатирующими рабочих.

Новые черты:

Белый клэппер

Требования: новичок

Ваш персонаж относится к новым клэпперам и активно борется за права рабочих. Это обеспечивает ему уважение в рабочих кварталах, он получает +4 к *харизме* при любом взаимодействии с фабричными рабочими.

Угольный клэппер

Требования: новичок

Ваш персонаж относится к числу тех, кто ждет возвращения мастера Клэппа и силовыми методами борется с использованием бримстоуновых машин. При атаке против машин, работающих на бримстоуне, и противников, использующих такие машины, он может один раз в раунд бесплатно совершить повторную проверку *урона* и выбрать лучший результат.

Орден Святого Германа

У демонов есть как сторонники, так и противники. Причем если первые, как правило, заседают в городском совете, то последние в большинстве своем обитают в рабочих кварталах Паутины. В мае 1875 года в этих районах вспыхнули беспорядки: рабочие выступали против появления созданий из Бездны в городе. Восстание было жестко подавлено, но эффекта хватило ненадолго. Уже в ноябре толпа людей напала на демона, проходившего недалеко от собора. В результате пострадали пятнадцать человек, правда, к счастью, никто не погиб. Городские власти встали на сторону демонов, двое подстрекателей были арестованы. Одного осудили за непосредственную организацию беспорядков, и он стал одним из первых преступников, отправившихся в Бездну; второй — священник Родрик О'Честни — получил более мягкий приговор. Поговаривали, что за него вступился епископ, который, тем не менее, публично осудил насилие по отношению к демонам.

После этих событий противники демонов создали братство святого Варфоломея, призывавшее расправиться с выходцами из Бездны, как в свое время в Париже католики расправились с гугенотами. Первые несколько лет братство в основном занималось выпуском политических манифестов, пару раз его представители участвовали в организации городских беспорядков, в ходе которых нападали на людей, ведущих дела с демонами. Во время одного такого выступления варфоломейцы закидали грязью самого канцлера Корнаро. Представителей братства периодически ловила стража, но, поскольку этим людям невозможно было вменить серьезных преступлений, они отделывались очень мягкими наказаниями. Однако в 1883 году тайная полиция раскрыла готовившийся заговор, целью которого было уничтожение всех представителей демонической диаспоры в городе и нападение на Железное посольство. Заговорщики набрали неплохой оружейный арсенал и сформировали многочисленные боевые бригады. После этого стражники нанесли братству несколько ударов, большую часть его лидеров арестовали, а некоторым представителям совета, симпатизировавшим братству, пришлось сложить с себя полномочия.

Вскоре на руинах братства был создан орден святого Германа Осерского (Ordo Sancti Germani), названный в честь того, что именно набат колокола церкви Сен-Жермен-л'Осеруа послужил сигналом к восстанию католиков в ночь святого Варфоломея. Иногда орден называют Орденом Колокола (Ordo Campanis). В качестве тайных знаков могут использоваться буквы «O. K.», «O. G.», «G.».

На данный момент орден представляет собой хорошо законспирированную организацию, его лидеры неизвестны. Он действует дерзко, но акции проводит довольно редко. За минувшие годы членами ордена было совершено одно удачное покушение на младшего сотрудника посольства и пара покушений на демонов диаспоры (одно неудачное). Кроме того, они подожгли университет перед лекцией, на которой должен был выступать Саргон Нанум-Меш, а также оперный театр в вечер премьеры. Оба мероприятия, конечно, оказались сорваны, но обошлось без жертв.

Орден имеет три варианта послушания.

Первый: неофит, помощник, верный христианин. Им может оказаться кто угодно — от уличного бродяги до представителя городской аристократии. Эти люди не участвуют в акциях, они только оказывают братству информационную или материальную помощь.

Второй: рыцари, паладины, воины. Как правило, это молодые люди 20–25 лет — слепое оружие, исполнители. В большинстве случаев они настолько мало знают о деятельности братства, что даже если выживают после теракта, то не могут сообщить никакой полезной ин-

формации. Свою деятельность они расценивают как вариант активного радикального монашества: если монах ведет духовную брань с демонами, то рыцарь ордена святого Германа выходит с ним на битву. А гибель в терактах эти люди считают способом обмануть демонов и не попасть в их лапы, поэтому склонны к самоубийствам, если есть риск попасть в руки правосудия.

Третий: организаторы, отцы, слуги божьи. Они планируют операции, собирают информацию, ищут источники финансирования. Несколько раз стражникам и тайной полиции удавалось поймать организаторов. Каждый раз выяснялось, что пойманный человек был отобран из первой или второй ступени, какое-то время выступал сторонним наблюдателем операций, потом был на подхвате, а позже ему давали идею для операции и ряд контактов.

Иногда представители ордена заклеивают город листовками: буквально за одну ночь все столбы и стены «украшаются» плакатами, в которых демонов объявляют воплощением зла и источником всех бед, а также возносят пафосные оды ордену. Как правило, эти тексты представлены в виде гимнов, поэтому парочка наиболее удачных стала популярными народными песенками, и их можно услышать в рабочих кварталах, где демоны вместе с инженерами и буржуазией считаются эксплуататорами честных тружеников. За печать отвечают отцы ордена, а распространением листовок по ночам занимаются воины.

Посвященные в третью ступень на допросах упоминали некоего Мишеля Севета (отца Мишеля, Мигеля Севета). Он выглядит как человек среднего роста, в балахоне с глубоким капюшоном, обладает тихим, но очень убедительным голосом. Именно он отбирает тех, кто станет организаторами, руководит их деятельностью, и он же контролирует весь орден. Никто не видел его лица, поэтому пока не удалось установить его личность.

Новые черты:

Рыцарь св. Германа

Требования: новичок, вера d6+

Ваш персонаж ненавидит демонов всей душой и считает, что торговля с ними ведет Паутину к гибели. Сочетание этой ненависти и тренировок в ордене позволяет ему эффективно действовать в бою против демонов. Вера вашего персонажа является его щитом и мечом, он получает +2 к *стойкости* против магических атак, совершаемых демонами, а также при атаке на демона может бросить игральную кость, соответствующую навыку, два раза и выбрать лучший из результатов.

Братство Шести Ключей

Братство Шести Ключей — общество, объединяющее наиболее выдающихся ученых, изобретателей и магомехаников Паутины. Основная цель братства — развитие науки и расширение границ подвластного человеческому разуму. В отличие от ордена Альбатроса, представители которого ищут мудрость в тайнах прошлого, члены Братства сосредоточены на создании нового, хотя входящие в братство ученые не пренебрегают и изучением древних механизмов, которые изредка удается найти в Лимбе.

Попасть в Братство Шести Ключей можно только по приглашению. Члены Братства внимательно следят за новостями и отслеживают людей, проявивших себя в науке или сделавших важное изобретение. Решение по каждому кандидату принимается общим голосованием на ближайшем собрании Братства, после чего изобретателю отправляют приглашение. Чаще всего его получают уже состоявшиеся профессионалы, однако бывают и исключения, когда в Братство приглашают даже выдающегося студента.

В отличие от многих других организаций, Братство Шести Ключей не обладает четкой иерархической структурой. В нем есть только должность председателя, занимающегося повесткой для регулярных собраний, причем человек на этой должности меняется каждый месяц. Ходят слухи, что за Братством стоит группа влиятельных и богатых людей, финансирующих крупный проект, который является magnum opus для всей организации. Впрочем, версии о том, кем являются эти люди и над какой задачей могут биться входящие в Братство специалисты, настолько противоречивы, что установить истину не удается.

Новые черты:

Братство Шести Ключей

Требования: ветеран, изобретатель*

Ваш персонаж показал себя выдающимся изобретателем и получил приглашение в Братство Шести Ключей, куда входят самые выдающиеся ученые, изобретатели и магомеханики Паутины. Их изобретениям требуются регулярные испытания, поэтому они обращаются за помощью к другим членам братства. Каждую игровую сессию ваш персонаж получает одно изобретение для испытаний. Функции, которые выполняет это устройство, определяются ведущим, при этом реальный функционал может отличаться от того, который был сообщен персонажу.

Мировые правительства

Техника, работающая на бримстоуне, постепенно становится неотъемлемой частью жизни на Земле, а единственным поставщиком огненного минерала остается Паутина. Поэтому правительства европейских государств делают все для того, чтобы получить более выгодные условия поставок. Первым делом все маломальски значимые державы открыли на Лимбе свои посольства, на базе которых начали разворачивать шпионскую сеть. Европейские разведки занимаются промышленным шпионажем, собирают информацию о расстановке политических сил в городе, пытаются наладить прямой контакт с демонами. Кустодес Умбра занимаются контрразведывательной деятельностью, но им удается лишь срывать самые наглые операции шпионов земных держав.

Пустоши Лимба

Большинство горожан считает, что пустоши, окружающие Паутину, являют собой серое безжизненное пространство, в котором нет ничего интересного. Если смотреть со стен города, то это действительно так, но стоит отойти всего на несколько километров, как пейзаж преображается. Уже в десяти — двенадцати километрах от Паутины появляется сероватая трава и низкие кустарники, через пятьдесят — семьдесят километров начинают расти деревья, а на расстоянии примерно сто двадцать километров от города почвы становятся плодородными, и здесь можно увидеть зеленую растительность. Специалисты Паутины разработали проект по созданию аванпоста в сотне километров от города, но неудачное открытие западного портала поставило крест на этом начинании. Поэтому сейчас ведется работа над новым проектом, который позволит относительно безопасно осваивать дальний Лимб.

Дальним экспедициям серьезно мешают не только местные твари, но и сильные ветра. Город защищает от них, хотя на окраинах Паутины уже чувствуется их воздействие. За каждый час путешествия по пустошам герои должны пройти проверку *выносливости* с модификатором, зависящим от расстояния до города и экипировки. При провале герой получает один уровень усталости, если же результат проверки меньше или равен 1, то герой получает хроническое утомляющее заболевание «дыхание Лимба», которое может снять только чудотворец с помощью силы *великое исцеление*. Если герой снова получит 1 или меньше в результате проверки, то заболевание становится хронически истощающим.

Условие	Модификатор
Окраины города	+2 к проверке выносливости
0-10 км от города	без модификаторов
11-25 км от города	-2 к проверке выносливости
26+ км от города	-4 к проверке выносливости
Защитная маска	+2 к проверкам выносливости
Полный защитный комплект	+4 к проверкам выносливости
Обмундирование экспедиционного корпуса	+6 к проверкам выносливости
Сила *защита от окружающей среды*	Автоматический успех

Пустоши населяет большое количество насекомых, мелких грызунов и рептилий. Некоторые из животных похожи на обитающие на Земле виды, но встречаются и весьма необычные создания. На данный момент зафиксировано шесть видов, которые можно отнести к псовым, и двенадцать видов кошачьих, самые крупные из которых сравнимы с земной рысью. Более экзотичными являются гигантские насекомые Лимба. Часть из них достигает размеров крупной собаки и может представлять серьезную опасность для человека.

Наконец, наиболее странными из встреченных в Лимбе существ являются homo odonatus, объединяющие в себе признаки человека и насекомого. Свое название они получили из-за наростов, напоминающих стрекозиные крылья, на шее и плечах. Представители этого вида ведут кочевой образ жизни, их регулярные маршруты проходят через ту часть пустошей, в которую попала Паутина, что приводит к регулярным столкновениям с переселенцами. Эти существа разумны, они умеют изготавливать одежду и оружие, но не обладают речью в человеческом понимании. Биологи университета считают, что стрекот крыльев homo odonatus служит им для общения. Также они способны использовать крылья для акустических атак, создавая звуковые колебания на неприятных человеку частотах. Homo odonatus изготавливают достаточно примитивное холодное оружие, в основном копья,

дубинки и пращи, однако ярость и подвижность делают этих существ серьезными противниками, особенно когда они обладают численным преимуществом.

К числу легенд Лимба относятся оракулы. На данный момент есть всего три свидетельства о встречах с ними, причем все три — от людей, заблудившихся в пустошах, однако совпадение описаний не позволяет однозначно признать эти свидетельства бредом. Согласно рассказам, оракул представляет собой существо высотой около двух с половиной метров на паучьих лапах. Тело его имеет яйцеподобную

форму и покрыто огромным количеством человеческих рук с грубой серой кожей. Под этими руками скрываются лица, также похожие на человеческие, но лишенные волос и со слепыми белыми глазами. Если верить историям, оракул способен говорить, при этом к каждому встречному он обращается на его родном языке. Логика оракула сильно отличается от людской, но прийти к пониманию возможно. Все рассказывавшие о своих встречах с оракулами утверждают, что спаслись именно благодаря полученным от них советам (из-за чего эти существа и получили свое название). Целенаправленные попытки найти хотя бы одного оракула на данный момент так ни к чему и не привели.

Городская археология

Лимб скрывает множество тайн. Исследователи Паутины еще во время первых походов обнаружили на его пустошах руины древней цивилизации. Найденные здания и артефакты вполне пригодны для использования людьми, а на некоторых сохранившихся внутри зданий рельефах можно увидеть фигуры человекоподобных существ, ангелов и демонов. Пока это вызывает больше вопросов, чем ответов. Даже демоны, давно «присматривающие» за этой территорией, ничего не смогли рассказать ученым о древних обитателях Лимба, а археологам не удалось обнаружить в песках останков древних обитателей пустошей.

Одно время была популярна теория, гласящая, что найденные здания принадлежали цивилизации homo odonatus, пришедшей в упадок после некоего катаклизма, однако ученым не удалось обнаружить ни одного изображения стрекозолюдей или кого-либо похожего на них. Много вопросов вызывает и то, что архитектура зданий схожа со строениями, которые в древности возводили в Междуречье, Древней Греции и Древнем Египте.

На данный момент исследователям экспедиционного корпуса удалось обнаружить несколько небольших поселений разной степени сохранности. Специалисты корпуса оценивают каждую подобную находку на предмет ценности для науки. После этого к наиболее интересным объектам направляются специалисты университета под охраной стражей из Проклятого отряда. Менее интересные объекты или объекты, ценность которых не подтвердилась, исследуются членами археологического общества. Оно состоит из любителей-энтузиастов, прошедших, тем не менее, специальный курс в университете. Им также выделяется охрана, но в меньшем количестве, все члены археологического общества добровольно подвергаются риску ради науки.

Во время исследований специалисты заметили, что чем дальше от Паутины расположено найденное поселение, тем меньше оно засыпано песком. Это, а также обнаруженные под городом пещеры с остатками рукотворных построек, вызвало предположение, что центр катаклизма, преобразившего Лимб, был именно здесь, и что под Паутиной должны находиться руины очень крупного поселения. К сожалению, исследованные пещеры оказались

неглубокими, а раскопки в Паутине строго запрещены приказом канцлера. Этот запрет вполне обоснован: почва здесь не очень устойчива, и в первые годы после Затмения несколько кварталов ушло под землю в результате локальных землетрясений. Несмотря на все запреты, находятся те, кто пытается исследовать пещеры под городом самостоятельно. Большая часть таких смельчаков просто пропадает без вести, и только единицам удается найти артефакты в городских катакомбах. И инженеры, и археологи Паутины неустанно ищут способ надежно укрепить своды городских подземелий, надеясь, что это позволит убедить канцлера снять запрет на исследовательскую деятельность. Кто знает, возможно всего через несколько лет человечество ждут великие открытия.

Книга Творца

И сказал Творец: «Дарую свою любовь, ибо сие аз есмь»

Книга сотворения,
Первый город

История мира

Первый Город

История Паутины начинается в Лимбе, но насчитывает она не годы, прошедшие с момента Затмения, а тысячелетия. Задолго до расцвета и падения царств Египта и Междуречья, до появления Небес и Бездны, когда мир был един и неделим, в цветущей земле, совершенно не похожей на нынешние суровые пустоши, вырос Первый Город. Это было величественное творение — центр науки, магии, искусства и ремесел.

Населяли город мудрые, красивые и гордые создания, живущие по нескольку сотен лет, а после смерти обращающиеся в каменные скульптуры. Ходили легенды о том, что сильнейшие из них не умирали, а всего лишь засыпали, накапливая под каменным панцирем силы для нового жизненного цикла, поэтому окаменевших покойников укладывали в склепах без гробов и саркофагов. Однако последние несколько столетий никто из обитателей Первого Города не мог вспомнить случай пробуждения такого изваяния.

Все население города делилось на три касты. Первая — каста воинов и жрецов: в дни мира они проводили ритуалы, прославляющие Творца, а в дни опасности защищали стены города от нападений варваров и диких чудовищ. Эти люди ценили силу, ловкость, самоотверженность и готовность служить. Их стихией был ветер, их магия давала им силу в бою, любовь же для них проявлялась в служении. После смерти тела воинов оборачивались молочным опалом.

Вторую касту составляли торговцы и дипломаты. Они много путешествовали, заключали сделки с племенами, живущими вне города, и привозили в город диковинные артефакты из дальних земель. Представители этой касты были хитры и сладкоязычны. Их стихия — огонь — наполняла магию торговцев обманом и помогала наносить коварные удары, для них любовь была воплощена во власти. После смерти тела представителей второй касты становились подобны красному карнеолу.

Третья каста — каста ученых и ремесленников. Они исследовали мир и воплощали приобретенные

знания в волшебных изобретениях — от игрушечных механических жуков до шагающих башен, помогающих строить город и оборонять его от неприятеля. Среди них ценились ум и мастерство. Стихией изобретателей и мыслителей была земля, их магия позволяла им обрабатывать камень и металл, создавать сложные механизмы и наделять их подобием разума, для них любовь проявлялась в свободе создания, а после смерти их тела становились подобны черному авантюрину.

Над всеми тремя кастами стоял верховный правитель, но от каждой касты помогали ему советники: верховный жрец, великий торговец и главный механик помогали правителю мудро руководить городом, который с каждым годом становился все больше и прекраснее.

Золотой век Первого Города тянулся долгие столетия, но постепенно начал клониться к закату. Касты все сильнее замыкались внутри себя, магия стихий накладывала отпечаток на внешность ее носителей, и они с каждым поколением все больше отличались друг от друга. Воины стали светлокожи и белокуры, за их спиной развернулись могучие крылья, позволяющие парить в небесах и предотвращать опасность, грозящую обитателям города. Торговцы посмуглели и стали красноглазы, и им больше не требовалось прибегать к магии, чтобы выдавать себя за звериных богов диких племен, так как у них появились рога, хвосты и другие звериные черты. Ремесленники меньше изменились внешне, но все чаще они скрывали тело под металлом своих изобрете-

ний и надеялись на них больше, чем на собственные силы, из-за чего стали меньше ростом и слабее.

Отчуждение каст отразилось и на советниках правителя: каждый из них пытался получить больше власти, чем другие, а процветание своей касты стало для каждого из них важнее благополучия всего города. Интриги жреца, торговца и механика с каждым годом становились все изощреннее и опаснее.

Никто и никогда не узнает, что же однажды вечером случилось на самом деле в мраморном зале, где под сенью фонтанов восседал на троне правитель. Рядом с ним находились верховный жрец и великий торговец, и когда их обнаружили над окровавленным и бездыханным телом правителя, каждый из советников обвинял в злодеянии другого. Как бы то ни было, род, длившийся с основания Первого Города, прервался, золотой век обратился хаосом, а по улицам и площадям потекла кровь. Так началась Война Греха.

Война Греха и Исход

Жрецы и торговцы города сошлись в кровопролитной гражданской войне, обвиняя друг друга в окончании эпохи благополучия и убийстве правителя. Бои становились все ожесточеннее, боевая магия использовалась все активнее. Сильнее всего страдали ремесленники, которые не присоединились ни к одной из сторон. Они укрепляли свои дома, применяли имеющиеся боевые автоматоны и создавали новые, но производство оружия требовало времени, которого у механиков не было, и ресурсов, которых поступало в город все меньше и меньше.

Часть ремесленников ушла от войны в дикие земли, надеясь выжить там, а кое-кто перебрался в еще относительно безопасные подземелья под городом. Там беглецы нашли комнату, дверь которой была опечатана много поколений назад. Механики не без труда разобрались с магическим засовом и проникли в небольшое сводчатое помещение, где обнаружили огромную — в несколько человеческих ростов — книгу. На ее первых страницах описывалась история Первого Города, последние были еще пусты, а в середине неизвестный автор оставил пророчество. В нем говорилось, что война придет в Город, и в дни хаоса будут открыты врата в мирные земли, через которые уйдут и окажутся в безопасности те, на чьих руках нет крови.

Несколько недель ушло на то, чтобы расшифровать детали туманной и иносказательной инструкции и понять, что описанные врата являют собой магомеханический артефакт, создать который вполне по силам представителям третьей касты.

Три месяца потребовалось на то, чтобы собрать механизм, который

черпал энергию из мира и при этом видоизменял его. После того, как горстка изможденных изобретателей активировала артефакт, мир разделился на несколько отражений, по которым разметало враждующих обитателей Первого Города.

В одно из них — ледяное, но залитое слепящим светом солнца — перенеслись жрецы и воины. В других вселенных это отражение нарекли Небесами, а его белокрылых обитателей — ангелами. В другом, темном и жарком, оказались представители второй касты. Это была Бездна, и торговцы стали демонами. Третий осколок прежнего мира принял ремесленников и дикие племена, обитавшие в лесах и полях вокруг Первого Города. В Срединном мире ремесленники смешались с варварами и стали людьми.

После Исхода Срединный мир оказался окутан Завесой, которая должна была защитить его как от Небес, так и от Бездны. Цена создания Завесы была высока: люди потеряли способности к магии и со временем разучились создавать сложные механизмы, а срок их жизни сократился с тысячи до сорока — пятидесяти лет, потому что Завеса питается их жизненными силами. Постепенно прошлое забывалось, истории о Первом Городе, демонах и ангелах стали сюжетами для мифов, а фигуры Творца и череды правителей населили многочисленные пантеоны богов.

Демонам и ангелам потребовалась не одна сотня лет, чтобы научиться преодолевать границу миров. Они не могли проникнуть в Срединный мир из-за Завесы, но смогли попасть в Изначальный мир, где на улицах ветшающего Первого Города ничего не нарушало звенящей тишины. Это привело к новой войне — Войне Забвения.

Война Забвения

Исход стал неожиданностью как для ангелов, так и для демонов и, не зная о его истинных причинах, они винили друг друга в попытке таким образом получить власть над Первым Городом. Магам обеих сторон потребовалась почти тысяча лет, чтобы разобраться в том, как открыть проход в Изначальный мир. За это время выросло поколение, не помнящее своей родины, воспоминания истерлись, а ненависть окрепла.

Первыми путешествие между двумя реальностями освоили демоны и, к своему удивлению, обнаружили, что от былого величия Первого Города мало что осталось, а в его домах поселились дикари, которые раньше кочевали по окрестным землям и иногда нападали на форпосты. Нетронутым остался лишь дворцовый комплекс, защитные заклинания которого действовали, несмотря на прошедшие столетия.

В первых прямых столкновениях демоны проиграли дикарям, но пришельцы из Бездны обладали поразительной хитростью и мощной боевой магией. Поэтому к моменту, когда до Изначального мира добрались ангелы, бои в городе уже затихали, а демонические маги занимались тем, что снимали магическую защиту со стен дворца, который не пускал демонов, изменившихся за столетия жизни в Бездне. Ангелы сразу же напали на своих давних противников, и колесо войны закрутилось с новой силой. В отличие от Войны Греха, целью которой был захват власти, в этой войне противники стремились уничтожить друг друга и завладеть дворцом, который по-прежнему скрывал множество древних манускриптов и артефактов.

В какой-то момент и ангелы, и демоны поняли, что попали в патовую ситуацию: ни одна из сторон не могла взять вверх над другой, а в битвах погибли почти все старые и опытные маги и военачальники, без которых шансы занять дворец резко уменьшались.

Независимо друг от друга владыки Небес и Бездны приняли решение нанести мощный магический удар, который уничтожит Первый Город, чтобы он не достался врагу. Потоки магии огня и воздуха, одновременно обрушившиеся на город, буквально сровняли его с землей, смешав строения с песком и пеплом, и образовали вокруг него кольцо пустошей, практически непригодных для жизни. Через много тысяч лет люди, попавшие сюда не по своей воле, назовут их пустошами Лимба. Неконтролируемое взаимодействие заклинаний не только уничтожило город, но и породило климатическую аномалию — сильнейшие ветра, которые делают невозможными полеты над пустошами и приводят к болезням и мутациям живых организмов.

Но это оказалось не самым страшным. Магический удар повредил тонкую структуру самого мироздания, в результате чего демоны и ангелы оказались отрезанными от основного источника своих сил. После этого старейшины обоих народов, поддерживающие свою жизнь магическими средствами, погибли, и в живых не осталось никого, кто помнил бы Первый Город.

Залы творца

После магического удара, которым завершилась Война Забвения, Первый Город оказался погребен под слоем пыли и пепла. Большая часть его зданий была разрушена, однако некоторые, включая центральный дворцовый комплекс, уцелели, благодаря защитным заклинаниям, наложенным на них еще в годы мирной жизни.

В ходе тысячелетий, миновавших с тех пор, многие знания были

утеряны. Ангелы и демоны уверовали, что Первый Город был обителью Творца всего сущего, откуда он правил миром. Дворец же, который в преданиях стали называть Залами Творца, описывался как место, в котором были сосредоточены невероятные сила и знания. Однако из-за созданного магией хаоса попасть в Изначальный мир было невозможно, поэтому считалось, что Залы Творца уничтожены.

После Затмения, закинувшего Город Солнца в Лимб, магическая буря стала постепенно утихать. Демоны первыми обнаружили, что теперь они могут попасть в Изначальный мир, и установили контакт с людьми. Вскоре жители Бездны выяснили, что Залы Творца должны находиться под Паутиной. Пока демоны опасаются действовать слишком активно, поскольку не уверены, что Залы Творца на самом деле существуют, и не хотят в погоне за миражами разрушать выгодное сотрудничество с людьми, однако они активно ищут свидетельства того, что к знаниям Первого Города все еще можно подобраться.

Сборщики душ

Потеря доступа к источнику магии стала серьезным ударом как для ангелов, так и для демонов. Правда, демоны все же сохранили свою способность менять внешность, а ангелы по-прежнему могли трансформировать тело, но отныне для них это стало сложной задачей. Любые попытки творить заклинания, используя собственные силы, заканчивались серьезным переутомлением, а иногда и гибелью мага.

Некоторые ангелы и демоны начали экспериментировать с жертвоприношениями: они давали довольно много энергии, необходимой для магического акта. Однако убийство собратьев было слишком высокой ценой для существ, которые совсем недавно пережили кровопролитную войну, поэтому в течение нескольких столетий и в Бездне, и на Небесах на магию были наложены строгие ограничения и заклинания творились только в исключительных случаях. У демонов принесение в жертву стало наказанием за самые страшные преступления, а ангелы иногда добровольно шли на это ради по-настоящему важных вещей, но и то, и другое было редким случаем.

Всякий раз маги тщательно изучали процесс высвобождения магических сил, дотошно разбираясь, как его можно улучшить. И ангелам, и демонам потребовалось несколько сотен лет для того, чтобы найти способ отделить душу, являющуюся источником энергии, от тела, оставив ее при этом в живых. Демоны обнаружили, что душа под пытками дает куда более внушительный и долгосрочный выброс энергии, чем жертвоприношение, и при этом

душу можно истязать достаточно долго, пока она не выгорит дотла. Ангелы пошли другим путем — они выяснили, что помещенная в благоприятные условия душа начинает стабильно излучать энергию. Эту энергию крылатые создания научились собирать про запас.

Оба этих метода выработки магической энергии были бы идеальны, но и ангелы, и демоны жили столетиями и рожали мало детей, соответственно, и новые души появлялись редко. Однако через некоторое время и эту проблему удалось решить.

Ангелы и демоны продолжали искать пути между мирами. Правда, поле для экспериментов у них было ограничено: ангелы не могли выжить в Бездне, демонам были заказаны Небеса, а Изначальный мир оставался недоступным после магического удара. Однако в Срединный мир, пусть и защищенный Завесой, они все-таки научились проникать.

Ангелы и демоны обнаружили, что люди являются источником магической энергии, при этом живут мало и активно размножаются, воспроизводя новые души. Проблема была только в том, что пройти сквозь Завесу могли очень немногие, к тому же в Срединном мире они лишались большей части магических сил, поэтому посланцам Бездны и Небес приходилось действовать осторожно. Демоны иногда убивали людей, но предпочитали заключать сделки, в ходе которых накладывали на человека простое заклинание, которое при смерти носителя автоматически отправляло его душу к демону. Ангелы предпочитали аккуратно забирать души умирающих, не прибегая к насилию. И те, и другие действовали осторожно, но полностью скрыть свою деятельность не могли, что привело к появлению образов ада и рая в человеческих верованиях.

Причины Затмения

Николя Гронэ был из тех, кого можно назвать деятельными мечтателями. В науке он видел в первую очередь инструмент для улучшения жизни всех людей на земле и считал своим долгом сделать все для того, чтобы человечество вошло в новый золотой век. В эпоху великих

географических открытий он бы наверняка стал путешественником, открывающим новые земли, но век разума ставил более масштабные задачи.

После того, как Город Солнца был построен, Гронэ решил покорить Луну. Задачу путешествия к спутнику Земли он пытался решить разными способами, не брезгуя даже самыми безумными вариантами. В 1860 году Гронэ наткнулся на статью в археологическом журнале, в которой рассказывалось о древних фресках, обнаруженных в Каире. Судя по сюжетам росписей, сделанных сотни лет назад, жители Древнего Египта владели тайной мгновенного путешествия на дальние расстояния. Ученый немедленно отправился в Северную Африку. За этой поездкой последовали другие — в Индию, в Османскую империю и Китай. За восемь лет, проведенных в других странах, Николя Гронэ узнал много древних тайн и, вернувшись в 1868 году в Город Солнца, он начал воплощать полученные знания на практике.

Информация, которую ему удалось добыть, была отголосками знаний о Вратах Исхода, созданных в Первом Городе. Николя Гронэ был действительно выдающимся изобретателем, и ему удалось воссоздать Врата, несмотря на то, что магия людей была утеряна многие тысячи лет назад. Над задачей, которую ремесленники Первого Города решили за три месяца, он бился почти четыре года, но даже это было невероятным результатом.

Эксперименты по переносу неживой материи на небольшие расстояния проходили успешно, и Гронэ был уверен, что сможет представить Врата как подарок человечеству к двадцатилетию Города Солнца. Однако ему хотелось провести последнее испытание — с участием живого человека, и в ночь с 20 на 21 июня 1872 года он решил осуществить этот опыт на себе. Этот эксперимент требовал большей мощности, и его результаты оказались катастрофическими. Врата вышли из-под контроля и вместо того, чтобы перенести Гронэ в соседнюю комнату, перенесли весь город в Лимб. Этот переход жители города и назвали Затмением.

Гронэ, сам не зная того, послужил инструментом великого пророчества. Через тысячи лет после Исхода потомки третьей касты вернулись на родину. Первый Город к тому времени уже долгое время находился под толстым слоем песка и пепла, и Город Солнца, неосознанно построенный по образу и подобию Первого Города, встал точно на его руины.

Бримстоун и техномагия

Бримстоун — топливо новой индустриальной революции — является собой сухой остаток магически выжженной души. Весь бримстоун в Лимбе появился в результате финального магического удара, завершившего Войну Забвения. Там, где умерли ангелы, демоны или дикари, можно найти несколько кристаллов этого горючего минерала, а в местах, где тысячелетия назад располагались крупные лагеря, образовались достаточно обширные залежи. Человеческая душа оставляет после себя щетку кристаллов бримстоуна диаметром от десяти до тридцати сантиметров, души ангелов и демонов дают больше минерала, души дикарей, обитающих в Лимбе, — меньше.

К появлению бримстоуна также приводит демонский метод работы с душами. Он не является полностью эффективным, поэтому после выгорания души от нее остается несколько кристаллов бримстоуна, извлекать из которых энергию демоны так и не научились. Между тем, при надлежащей обработке из этого минерала можно выжать еще немало магической энергии, на которой, в том числе, работают батареи техномагов. Правда, уровень развития техномагии на данный момент слишком низок для того, чтобы механики могли хотя бы задуматься о разработке устройства, которое могло бы выполнять подобную работу, поэтому такой способ зарядки батарей вряд ли будет доступен в ближайшие годы.

Пока же станции зарядки батарей используют магическую энергию ветров Лимба, хотя этот способ крайне неэффективен. Теоретически бата-

реи можно заряжать энергией душ напрямую, но демоны не спешат рассказывать обитателям Паутины, как это делается.

Бримстоун жители Паутины, не подозревая о его магических свойствах, используют исключительно как топливо. Огненный камень добывают в рудниках на Лимбе и покупают у демонов. За несколько тысяч лет в Бездне накопилось достаточно много этого минерала, который Железное посольство с радостью согласилось поставлять в обмен на преступников, из которых можно получать новые души.

Иерархия демонов

Обитатели Паутины в общих чертах знают о жизни Бездны. В частности, им известно, что общество демонов строится по системе кланов и каст. Сейчас в Бездне есть шесть дворов: Тени, Когтя, Пера, Крыла, Клюва и Сердца. Однако во времена Первого Города существовал седьмой, двор Ока. Именно в нем зародился культ Короля Птиц, темного божества, требующего регулярных жертвоприношений. Из-за этого двор Ока был полностью уничтожен, однако несколько раз его пытались возродить демоны-изгои, объявлявшие себя лордами седьмого двора. А культ Короля Птиц несколько раз начинали исповедовать на Земле — в Ассирии, Древнем Египте, средневековой Испании. Каждый раз культ уничтожали — или сами люди, или демоны, пробившиеся в Срединный мир сквозь Завесу.

Наиболее сильным двором является двор Тени, вторым по силе долгое время был двор Клюва. В 1878 году по земному летоисчислению, Саргон Нанум-Меш, советник из двора Клюва, начал собирать вокруг себя тех демонов, которые были недовольны сложившейся системой, когда все важные решения принимались советниками, а лорды выступали лишь как говорящие головы. Саргон и его помощники собирались ликвидировать совет лордов и реформировать структуру власти в Бездне таким образом, чтобы большая часть демонических семей могла влиять на общую политику.

Их заговор раскрыли до того, как они завершили подготовку к перевороту, и Саргону с частью сообщников пришлось бежать в Лимб, где они получили право жить в Паутине. После этого события влияние двора Клюва резко упало, и теперь главным конкурентом двора Тени является двор Крыла. После гибели Эришум Нур-Эллиля, бывшего послом Бездны в Паутине, им удалось провести своего представителя на эту должность.

Обитатели дворов разбиты на касты. Их полный список неизвестен людям и выглядит следующим образом:

- Бесы. Демоны-рабы, низшая каста.
- Земляные демоны. Рабочие, обеспечивающие нужды общества.
- Надсмотрщики. Они работают с душами и пытают их, чтобы получить магическую энергию.
- Торговцы. Представители этой касты занимаются торговлей, простыми переговорами, разведкой и изготовлением простых магических вещей.
- Жнецы. Демоны, способные попадать в Срединный мир сквозь Завесу. Именно они занимались заключением договоров и сбором душ умирающих. С них писали образ демонов в христианской мифологии. После Затмения роль жнецов в обществе резко упала, однако они все еще пользуются немалым уважением.
- Воины. Большинство демонов не очень сильны физически и являются плохими бойцами, если не могут воспользоваться магией. Однако те, кто относятся к касте воинов, способны достаточно уверенно противостоять даже ангелам, не прибегая к колдовству.
- Маги. Представители этой касты наиболее искусны в сотворении заклинаний и создании артефактов. Кроме того, именно они ведут летопись истории Бездны, а также хранят и изучают манускрипты, оставшиеся с давних времен.
- Советники. На самом деле именно они обладают реальной властью в Бездне, поэтому интриги вокруг должности главного советника семьи, а тем более двора, очень сильны, но почти никогда советники

не пытаются сместить своего лорда и занять его место.

○ Лорды. Формально они являются правящей кастой и образуют совет лордов, верховный орган власти в Бездне, но на деле чаще всего не принимают никаких решений, оставляя это на откуп советникам. Также лорды выступают в качестве полководцев в случае войны, но после Войны Забвения серьезных боевых действий в Бездне практически не велось.

Городская политика

Канцлер

Оттавио Корнаро — восьмой сын итальянской семьи Корнаро, вложившей в свое время немало денег в строительство Города Солнца и получившей право на титул Благодетелей Восхода. Оттавио прибыл в город в 1865 году в качестве помощника своего старшего брата, Винченцо Корнаро. В конце 1871 года после смерти главы семьи Винченцо вернулся в Италию, оставив Оттавио заниматься делами семьи в Городе Солнца. Изначально предполагалось, что Оттавио будет лишь временно замещать его на этом посту, однако Затмение внесло в планы свои коррективы.

Когда после Затмения был избран новый городской совет, Оттавио Корнаро попал в него благодаря титулу Благодетеля Восхода и начал активно заниматься укреплением своих позиций. С кем-то он договаривался, на кого-то находил компромат, правда, при этом достаточно редко опускался до шантажа: Корнаро жесткий, но достаточно умный и дальновидный политик, предпочитающий использовать пряник, а не кнут. Он быстро набрал серьезный вес в совете, поэтому после появления в Паутине демонов именно Оттавио стал советником по торговле, фактически сосредоточив в своих руках контроль над потоками бримстоуна.

Когда связь с внешним миром была налажена, Винченцо Корнаро захотел вернуться в Паутину, но Оттавио пошел на конфликт с семьей и отказался от любой ее поддержки в будущем, чтобы сохранить имеющуюся власть. При этом ему удалось оставить за собой титул Благодетеля Восхода.

Должности советника по торговле Оттавио было мало, и он начал плести интриги, чтобы стать фактическим властелином города. Чтобы убедить совет сплотиться вокруг него, Корнаро даже запланировал инсценировку покушения, которое якобы организовали фанатики, протестующие против торговли с демонами. Но по стечению обстоятельств в день, на который был назначен этот спектакль, на него действительно напали.

К счастью для политика, его помощник, Марио Аванчини, вовремя

сообразил, что лже-покушение пошло не по плану и бросился на нападающего. Убийца успел выстрелить из миниатюрного арбалета, и Корнаро потерял глаз, но остался жив. Выйдя из больницы, Оттавио, как и планировал изначально, выступил перед советом с пламенной речью. Он убеждал советников в необходимости дать отпор фанатикам и создать тайную полицию.

Новообразованную Кустодес Умбра возглавил Аванчини, а в ее состав вошли верные Корнаро люди, помогавшие организовать инсценировку покушения. Официально тайная полиция подчиняется совету, но по факту ее целиком и полностью контролирует лично Корнаро.

В 1878 году совет решает учредить должность канцлера, который будет заниматься внешнеполитическими вопросами и которому будут напрямую подчиняться Кустодес Умбра. Канцлером, естественно, становится Оттавио Корнаро, который и убедил остальной совет в необходимости перераспределения власти. Для этого ему пришлось приложить немалые усилия и, среди прочего, отказаться от титула Благодетеля Восхода, который получила семья Костелло, связанная с мафией.

В последующие годы канцлер постепенно получает все больше полномочий, в том числе в 1881 году в его прямое подчинение переходит стража, для чего, правда, Корнаро приходится организовать убийство Джозефа Клейсона, командора стражи. Сейчас канцлеру практически полностью подконтрольны совет, стража и Кустодес Умбра. Гильдия магомехаников также вынуждена считаться с его мнением, поскольку именно он ведет все переговоры с Железным посольством о поставках бримстоуна, и демоны пока не выказывают желания общаться по этому поводу с кем-либо еще. Относительно независимыми от власти канцлера остаются университет и экспедиционный корпус, хотя и им приходится идти на некоторые уступки ради денег из городской казны. Впрочем, и тем, и другим Оттавио предоставляет достаточно много свободы. Дело в том, что и у специалистов экспедиционного корпуса, и у сотрудников университета есть свои причины не любить Железное посольство, а именно заговора демонов, лояльных Бездне, канцлер боится больше всего.

Оттавио подозревает, что наряду с демонами должны существовать и ангелы, и что западный портал должен вести на Небеса. Он не первый год пытается найти способ выйти с ангелами на контакт, но пока ему это не удается.

Кустодес Умбра

Кустодес Умбра, возглавляемые Марио Аванчини, подчиняются лично канцлеру Корнаро и состоят из верных ему людей. Они ищут бомбистов и заговорщиков, желающих свергнуть канцлера, собирают информацию о тайных обществах, действующих в Паутине, по возможности присматривают за Железным посольством и, при особой необходимости, устраняют людей, по какой-то причине неугодных Корнаро. Но в целом теневая стража предпочитает работать тихо и аккуратно, не вступая в силовое противодействие.

Кустодес Умбра имеют своих информаторов во всех городских структурах, достаточно крупных бандах и некоторых тайных обществах. Правда, о некоторых группировках, действующих на территории города, специалисты Кустодес Умбра только догадываются. Так, у них нет надежной информации о Братстве Шести Ключей и ордене Альбатроса, поскольку обе эти организации исключительно тщательно проверяют новых членов. Получше обстоят дела с орденом святого Германа: Кустодес Умбра имеют в нем своих агентов и нередко через них используют орден в своих целях. Однако о том, что за орденом стоит серый ангел, теневая стража пока не подозревает.

Наибольшей проблемой для Кустодес Умбра является Эрин Куг-Муш. После инцидента с западным порталом канцлер был вынужден дать Железному посольству право проводить скрытые операции на территории города, но теперь он опасается, что демоны могут планировать заговор, чтобы поставить во главе города более сговорчивого человека. Желание канцлера выйти на контакт с ангелами, за которыми охотится Эрин Куг-Муш, только осложняет ситуацию.

Культ Затмения

Когда Оттавио Корнаро готовил ложное покушение на себя самого, он решил, что для этой цели больше подойдет агрессивно настроенная группировка, чем фанатик-одиночка. Для инсценировки был придуман культ Затмения — якобы существующая с древних времен секта, рассматривающая Затмение, как один из последних шагов к достижению сверхчеловеческого статуса.

Именно люди Корнаро напали на строителей, работающих над проектом парового солнца, правда, сделали все возможное, чтобы обойтись без человеческих жертв. После этого в газеты было отправлено письмо, подписанное «магистром культа», который брал на себя ответственность за атаки. Письмо вызвало необходимый резонанс, после чего тайная стража без проблем заверб-

вала в «культ» нескольких недовольных жизнью бедняков. Естественно, новообращенных использовали как расходный материал: их снабдили оружием еще для нескольких нападений, но полученных ресурсов было явно недостаточно, чтобы одержать вверх над стражей.

Позже инсценировка покушения, для которой и создавался «культ», была сорвана: канцлера действительно попытались убить, его спасли лишь случайность и помощь подчиненных. Тем не менее, культ решили оставить в качестве пугала, демонстрирующего, что стража не справляется с работой по ликвидации заговорщиков.

По факту культ Затмения управляется людьми из Кустодес Умбра, которые доставляют ему оружие, деньги и приказы от «великого магистра». Если необходимо нагнетать напряжение, культу выдается чуть больше ресурсов, если надо показать успехи работы теневой стражи, то несколько ячеек культа показательно уничтожаются. Периодически появляются представители культа, неподконтрольные Кустодес Умбра, но их стараются выявлять и тихо уничтожать до того, как они успеют натворить бед.

Серые ангелы

После магического удара, завершившего Войну Забвения, часть ангелов и демонов не успели покинуть Изначальный мир. Большинство из них погибло моментально, но некоторые смогли выжить. Среди выживших были девять ангелов из отряда храмовой стражи. Благодаря магическим практикам, закалившим их тело и волю, они смогли сопротивляться потокам неконтролируемой магии и практически не изменились. Оставшись запертыми в Лимбе, они хотели добраться до руин Первого Города и найти способ вернуться на Небеса, но не могли долго сопротивляться воздействию ветров Лимба, которые над центром города сгущались в настоящий ураган.

Ангелы обосновались на развалинах одного из торговых постов в нескольких десятках километров от города и по очереди патрулировали место, где некогда был Первый Город. К моменту Затмения из девяти ангелов трое умерли, а еще четверо отправились исследовать остальной мир и так и не вернулись. Неподалеку от города продолжали жить только два ангела — Свана и Маргейр.

Когда Город Солнца переместился в Лимб, Свана быстро поняла, что с его появлением ветра Лимба ослабли, и поселилась в доме, хозяйка которого — одинокая вдова — погибла при Затмении. Свана изменила свое тело, чтобы ее принимали за прежнюю обитательницу жилища и взяла ее имя — Селина О'Коннел. В 1874 году, когда Свана не вернулась к назначенному сроку, Маргейр отправился на ее поиски. По пути он стал свидетелем битвы людей с тварями Лимба и вступил в нее на стороне людей. Только благодаря его вмешательству некоторым из них удалось выжить. Маргейр исцелил их раны и рассказал им историю Лимба и Войны Забвения, как сам ее знал.

Хуго Эскобар, возглавлявший экспедицию, предложил ему отправиться с ними обратно в город, что полностью согласовывалось с планами самого Маргейра. Ангел принял человеческое обличие и под именем Майкла Нэйджела пришел в Паутину, где стал командиром второй экспедиции новообразованного экспедиционного корпуса.

В городе Свана и Маргейр довольно быстро нашли друг друга и начали совместно искать пути к руинам Первого Города. Однако через год в городе появились первые демоны,

и ангелы едва ли не впервые поссорились: Маргейр считал, что необходимо сосредоточиться на поисках Первого Города и сотрудничать с демонами, памятуя о том, к чему привела разрушительная война между двумя кланами. Свана же считала, что демонов и тех, кто с ними сотрудничает, необходимо устранять. Договориться Сване и Маргейру не удалось, и каждый из них начал действовать своими методами.

Орден Альбатроса

Маргейр основал орден Альбатроса, собрав вокруг себя людей из экспедиционного корпуса, которые знали о его истинной сущности. Члены нового общества сосредоточились на поисках древних знаний и путей к Первому Городу. О том, что основатель ордена является ангелом, не знает почти никто, тем более, что формально главой ордена является командир первой экспедиции, которым Маргейр никогда не являлся.

Первоначально в орден входили только люди из экспедиционного корпуса, но со временем общество пополнили представители стражи (преимущественно из Проклятого отряда), несколько университетских преподавателей, епископ Йенсен и многие другие. За счет этого орден теперь может не только искать развалины Первого Города и артефакты того периода, но и совместно с магомеханиками исследовать древние механизмы, а также продвигать законы, невыгодные Железному посольству, через своих представителей в городском совете. Люди, оказавшие ордену услугу, получают серебряный медальон с выгравированным пером. Каждый сотрудник экспедиционного корпуса и Проклятого отряда, даже не входящий в орден, а также все члены ордена знают этот знак и по первой просьбе помогают тому, кто его предъявит.

В 1889 году, когда готовилось открытие западного портала, Маргейр наложил дополнительные чары на маяк, на который должны были наводиться демоны при проведении ритуала. Новый маяк действовал таким образом, чтобы портал открылся не в запланированную точку, а на Небеса. Это срывало план по освоению пустошей Лимба, но Маргейру казалось, что игра стоит свеч. Его затея удалась, но оказалось, что те, кто долгое время подвергались воздействию ветров Лимба, как и демоны, не могут находиться вблизи этого портала. Открывавшие портал жители Бездны погибли, а Маргейр — окаменел. Он не умер окончательно, его душа еще теплится, но и живым назвать его сложно. Тело окаменевшего ангела, которое через несколько дней после взрыва разыскали в одном из близлежащих домов сотрудники корпуса, переправили в надежное место. Маргейр способен телепатически связываться с особо чувствитель-

ными людьми, которые находятся рядом с ним, но на данный момент среди знающих о Маргейре таких людей всего двое.

Орден Св. Германа

Свана после ссоры с Маргейром решила действовать самостоятельно. За три года жизни в городе она успела завести знакомых в самых разных слоях общества, и теперь начала подбивать людей, в первую очередь религиозных, на выступления против демонов. Напряженность в обществе была и без того высока, поэтому ее усилия привели к беспорядкам в рабочих кварталах в мае 1875 года. Свана была в числе подстрекателей, призывавших толпу к решительным действиям, и лишь благодаря тому, что ее способности превосходили человеческие, ей удалось избежать ареста и остаться относительно невредимой после подавления беспорядков стражей.

После этого Свана стала действовать аккуратнее. Под именем Селины О'Коннел она устроилась секретарем в стражу, чтобы через ее руки проходила информация о людях, выступающих против демонов. Однажды к ней попало дело Родрика О'Честни, который был одним из лидеров братства святого Варфоломея. Свана явилась ему в своем истинном облике и достаточно легко убедила, что именно он должен возглавить войну против демонов. При участии Сваны был разработан план по нападению на диаспору и Железное посольство. Заговор был раскрыт, но О'Честни удалось избежать ареста, благодаря тому, что Свана вовремя предупредила его о готовящейся операции. На руинах братства Свана и Родрик основали новое общество — орден святого Германа.

Эта организация, сформированная в виде сети ячеек, была куда более тщательно законспирирована. Члены с более низким уровнем посвящения почти ничего не знают ни о курирующих их деятельность посвященных более высокого уровня, ни о тех, с кем они находятся на одном уровне, но не взаимодействуют напрямую. Сил ордена пока не хватает для прямого противостояния с демонами, поэтому он концентрируется на террористической деятельности. Формальной главой ордена является О'Честни, хотя большинство важных решений он обсуждает со Сваной.

Посвященные высокой ступени знают своего лидера как Мишеля Севета. Новое имя Родрик взял в честь архангела Михаила, низвергнувшего Люцифера с Небес, а его фамилия Севет в переводе означает «раб, слуга». Он обладает отличной памятью и способен держать всю информацию об ордене в голове. О'Честни уверен, что гибель в борьбе с демонами для христианина является благом, поэтому угрызения совести его не мучают, более того,

он понимает, что рано или поздно тоже погибнет, но надеется, что перед этим уничтожит значительное количество демонов и поможет совершить богоугодное дело многим христианам.

В 1885 году, скрываясь от преследования, он устроился работать в городской архив под именем Джеймс Аберфорд. Там его знают как немого, запуганного и очень исполнительного человека. Поскольку он блестяще ориентируется в порядком запутанном устройстве архива и, в отличие от своих коллег, не претендует на теплое место руководителя, начальство считает О'Честни весьма ценным сотрудником.

Клэпперы

Свана не оставляла идеи борьбы с демонами на улицах. Организовать прямые выступления против Железного посольства или диаспоры было сложно, так как после подавления бунтов 1875 года и разгона братства святого Варфоломея только безумцы и фанатики рисковали участвовать в подобных акциях, поэтому Свана решила сосредоточиться на подрыве экономического сотрудничества Паутины и Бездны. Разговоры о том, что сам бримстоун или продукты его горения могут быть опасны, велись с момента появления первых машин, работающих на нем. Подогреть интерес общества к этой проблеме с помощью

заказных газетных статей и уличных крикунов было достаточно просто. Но для серьезного общественного недовольства необходимо было найти лидера, который бы повел людей за собой.

Такого лидера Свана решила сделать из Александра Трэвиса Клэппа, рабочего, оставшегося без руки после несчастного случая на фабрике. Помимо руки Клэпп потерял работу и средства к существованию, что в сочетании с его природной харизмой делало его идеальным кандидатом. Он много выступал перед рабочими на улицах и в кабаках, клеймил в своих речах фабрикантов и профсоюзы, а также рассуждал о ненадежности техники, работающей на бримстоуне, по сравнению с паровыми котлами на угле. Трижды его арестовывали за подстрекательство к беспорядкам, но нарушение было не настолько серьезным, чтобы отправить его на рудники. Несколько раз последователи Клэппа устраивали погромы в цехах, но эти акции были плохо организованы и не наносили большого ущерба.

Ситуация изменилась в 1887 году, когда были построены магомеханические автоматоны, запрограммированные на выполнения сложных операций. На фабрике Коулсона, Коулсона и Вудса было установлено несколько таких автоматонов, и в среде рабочих поползли слухи о массовых увольнениях. Клэпп активно использовал эту тему, и вскоре на всех крупных фабриках Паутины сотрудники вышли с митингами против новых автоматонов. Через некоторое время одиночные выступления переросли в массовые беспорядки, в которых участвовало несколько тысяч человек. Бунты были жестко подавлены стражей, общее количество погибших перевалило за три сотни человек. Свана знала о планах стражи, однако не стала предупреждать Клэппа, решив, что в качестве погибшего мученика он принесет ей больше пользы. Тем не менее, однорукому рабочему удалось сбежать из оцепленных районов и уехать из города по подложным документам, которые он втайне от всех сделал себе за несколько месяцев до беспорядков.

В итоге стража была вынуждена казнить под видом Клэппа другого однорукого человека, фабриканты и профсоюзы подписали соглашение, по которому автоматоны могли использоваться только на опасных для человека участках производства, а Свана окончательно отказалась от уличной борьбы. Александр Клэпп на данный момент живет в Австро-Венгрии и не планирует возвращаться в Паутину.

Железное посольство

После Войны Забвения демоны были уверены, что тайны, хранящиеся в Залах Творца, навсегда утрачены, и Лимб долгое время их не интересовал, в отличие от Срединного мира, из которого они с помощью жнецов получали новые души.

Узнав об исчезновении Города Солнца, лорды Бездны и их советники поняли, что Затмение нарушило границу между мирами, а проведенные исследования показали, что искать пропавший город надо именно в Лимбе. Это известие раскололо демонов на два лагеря. Одни считали, что в заброшенном в Лимб городе стоит собрать богатую жатву душ, другие, более прогрессивные, предлагали перевести отношения с людьми на новый уровень и повернуть ситуацию так, чтобы те были готовы отдавать души на добровольных началах. После длительных обсуждений было решено отправить в Лимб делегацию, которая бы оценила ситуацию и провела первичные переговоры.

Переговоры прошли довольно успешно, люди готовы были принять помощь даже из рук демонов, а интерес к бримстоуну, который в немалых количествах накопился в Бездне за тысячелетия, позволил начать торговые переговоры. Поняв, что бримстоун может стать ключом к длительным деловым отношениям, демоны решили без всякой платы открыть порталы, чтобы убедить горожан в своих добрых намерениях. Многие опасаются, что при необходимости демоны могут также легко закрыть порталы, сделав всех жителей Паутины своими заложниками, но альтернативных способов сообщения с внешним миром и Бездной все равно нет.

В Паутине демоны основали Железное посольство — официальное представительство Ада. Свое название оно получило из-за того, что демонам, привыкшим к жаркому климату Бездны, было неуютно в Лимбе, и они сделали в здании, выделенном под посольство, металлические полы, которые разогревали с помощью магии.

Оттавио Корнаро, назначенный на пост советника по торговле с демонами, также активно взялся за развитие отношений с представителями Бездны, чувствуя, что торговля бримстоуном может принести ему деньги и власть. Он договорился с правительствами нескольких стран, чтобы те отправляли преступников,

осужденных на смертную казнь, в Бездну. Паутина брала на себя расходы на их перевозку, но убытки с лихвой покрывала прибыль от полученного бримстоуна. Постепенно число стран, готовых отдавать своих преступников, увеличилось, а в дальнейшем, когда Корнаро уже стал канцлером города, появилась программа, по которой человек мог добровольно сойти в Бездну, за что его семья получала неплохие деньги.

Следующим этапом реализации плана, составленного демонами, стала программа по закладу души в обмен на подъемный капитал при переезде в Паутину. Эти договоры были выгодны и городу, и эмигрантам: Паутина получала новых жителей, а приехавшие — шанс на лучшую жизнь. Демоны же наладили

дополнительный приток душ, пусть отложенный во времени, но создающий им репутацию едва ли не благодетелей.

Эрин Куг-Муш

Отношения между канцлером и демонами серьезно ухудшились в 1889 году, после инцидента с западным порталом. Выброс энергии, вызванный вмешательством Маргейра, убил нескольких демонов, включая посла Эришум Нур-Эллиля. Новый посол подозревал, что канцлер мог сотрудничать с ангелами тайком от демонов, и использовал эту ситуацию для того, чтобы продавить разрешение на создание при посольстве тайной полиции Эрин Куг-Муш, которая будет заниматься поиском ангелов и их помощников. При этом демоны из Эрин Куг-Муш получали право полностью менять свой вид на человеческий и возможность не подчиняться страже. Канцлер вынужден был согласиться с выставленными условиями.

К этому моменту демоны уже предполагали, что к Залам Творца все-таки можно найти доступ, а активность ангелов утвердила их в этом подозрении. Поэтому представители Эрин Куг-Муш активно занимаются поисками руин Первого Города, а также, при необходимости, тайными операциями в интересах Железного посольства. Чаще всего эти операции направлены про-

тив демонов, переехавших в город. Агенты Эрин Куг-Муш не забывают и о поисках ангелов, но из-за малого количества ангелов в Паутине и сложности их выявления, новых столкновений Бездны и Небес пока не было.

В Эрин Куг-Муш в основном берут демонов из касты жнецов. Их ценность для Бездны сильно снизилась после Затмения, поскольку необходимости проникать на Землю сквозь Завесу и тайно заключать договоры больше не было. Однако их навыки в маскировке и интригах оказались весьма полезны в Лимбе. Представители Эрин Куг-Муш входят в культ Затмения и орден святого Германа, однако на недостаточно высоких уровнях, чтобы узнать, что за культом стоит тайная служба канцлера, а за орденом — одна из серых ангелов. Демоны активно собирают информацию об ордене Альбатроса и Братстве Шести Ключей, но пока им не удается добиться успеха, потому что их противники не уступают им в уме и хитрости.

Демоническая диаспора

В 1882 году появились первые демоны, которые пожелали поселиться в Паутине. Это стало следствием политического кризиса в Бездне. Саргон Нанум-Меш, советник двора Клюва, бывшего на тот момент вторым по силе, собрал вокруг себя демонов, недовольных сложившейся политической системой, и планировал государственный переворот. Заговор был раскрыт, и Саргону с немногими выжившими соратниками пришлось бежать в Лимб и просить убежища в Паутине.

Канцлер Корнаро оказался между двух огней: ему был интересен новый союзник, но не хотелось идти на конфликт с Железным посольством. Однако Саргону удалось сделать предложение, от которого канцлер не смог отказаться. Демоны получили право жить в городе в обмен на ценнейшую информацию, которая легла в основы принципов техномагии, открытых Чарльзом Стрейнджлавом. В течение 1882–83 годов на Нанум-Меша и Стрейнджлава было совершено около пятидесяти покушений, организованных Железным посольством. Благодаря работе Кустодес Умбра, а также магическим способностям самого Нанум-Меша, все эти покушения удалось предотвратить, но в одном из них профессор Стрейнджлав все же потерял левую руку. По мере распространения сведений о техномагии покушаться на жизнь профессора перестали, а к Нанум-Мешу убийц подсылают до сих пор.

В последующие годы в Паутину перебирается большое количество демонов, по тем или иным причинам не желающих жить в Бездне. Поначалу они зарабатывают на жизнь мелкими чудесами, но постепенно под их контроль отходит значительная часть городских развлечений: в демонических кварталах вам предложат полный спектр чувственных и телесных удовольствий, как законных, так и не очень. Периодически из-за этого у демонов были стычки с триадой, поставляющей в город опиум, и итальянской мафией, контролирующей большую часть борделей. Однако конкуренты довольно быстро поняли, что занимают разные ниши: любители экзотики найдут ее только у демонов, а консервативные клиенты останутся верны людским развлечениям. Поэтому до криминальных войн дело, к счастью, не дошло.

В сфере магии демонов несколько потеснила гильдия магомехани-

ков, однако и в этом случае у людей и демонов оказалась разная клиентура: демоны гораздо лучше людей владеют искусством магического воздействия, но в области изготовления магических предметов, не говоря уже о магомеханике, они проигрывают подчистую.

Братство Шести Ключей

Саргон Нанум-Меш, обладая острым умом и будучи любопытным по своей природе, по крупицам собирал информацию о Первом Городе и связанных с ним событиях. По обрывочным сведениям из разных источников ему удалось узнать о Войне Греха, пророчестве и Исходе. На сбор этой информации у него ушло около пяти лет. Ему пришлось привлечь всех своих агентов, все еще имеющих доступ к информации, хранящейся в Бездне, и несколько раз самому съездить в Срединный мир, чтобы изучить Завесу и ее влияние на людей.

Саргон понимал, что добраться до Залов Творца и найти в них текст пророчества на данном этапе крайне проблематично. Однако обнаруженная им в ходе поисков история о предсказывающей будущее бронзовой голове, якобы созданной Роджером Бэконом, навела его на мысль, что пророчество можно воспроизвести.

Нанум-Меш начал с финансирования наиболее выдающихся ученых и магомехаников, работающих в интересующих его направлениях. Деньги демон выплачивал при одном условии: все его протеже должны были обмениваться между собой полученными знаниями. Постепенно из собранных ученых, изобретателей и магомехаников сформировалось Братство Шести Ключей, в которое входят самые выдающиеся умы Паутины.

Ядро братства составляют лучшие из лучших, и Саргон поставил перед ними задачу создать «Голову Бога» — механизм, который сможет воспроизвести пророчество из Первого Города.

Сам Саргон не принимает непосредственного участия в их работе, но периодически подбрасывает информацию о принципах действия демонической магии. Это позволяет магомеханикам, работающим над проектом, решить ту или иную задачу и повышает их мастерство в целом. Другие проекты людей, входящих в Братство, также не остаются без внимания: Нанум-Меш помогает им как деньгами, так и информацией, но не столь активно, как разработчикам главного проекта.

Общество Северо-Запада

Представителей общества Северо-Запада жители Паутины считают чудаками, а иногда и вовсе безумцами, но это совсем не так. Город действительно меняется сам собой, без участия людей. Пророчество, ко-

торое привело к разделению миров и Исходу, также гласило, что через многие столетия дети Первого Города вновь соберутся в нем и начнется новая эпоха. Первый Город был погребен под песками Лимба, но Гронэ, сам того не зная, почти полностью воспроизвел его в планах Города Солнца.

Естественно, между двумя мегаполисами — изначальным и воссозданным в эпоху разума — были и различия, поэтому после Затмения, бывшего частью пророчества, в действие вступили силы, не подвластные ни людям, ни демонам, ни ангелам.

Под действием этих сил Паутина начала меняться, чтобы стать заменой Первому Городу и никто не знает, что будет, когда этот процесс завершится.

Тем не менее, за деятельностью представителей общества Северо-Запада наблюдают многие. Демоны рассчитывают, что члены общества когда-нибудь найдут проход к Залам Творца. Орден Альбатроса и Саргон Нанум-Меш подозревают, что за изменениями города могут стоять какие-то неизвестные силы, которые можно использовать в своих интересах, и тоже интересуются находками общества. Естественно, к кругу тайных наблюдателей за деятельностью Северо-Запада присоединился и канцлер Корнаро, поэтому его люди также стараются узнавать как можно больше о новых находках любителей городской архитектуры.

Контролировать общество Северо-Запада довольно сложно: его структура очень открытая, и в него практически на свободных началах может вступить любой желающий. Поэтому всем заинтересованным сторонам пришлось ограничиться внедрением в его структуру своих информаторов, надеясь что именно им удастся раньше конкурентов раздобыть какие-то важные данные. В действительности же наблюдатели находятся практически в равных условиях: некоторые члены общества продают информацию и демонам, и канцлеру, и Нанум-Мешу, и ордену Альбатроса.

Рекомендации ведущему

Приключения в «Городе Парового Солнца» рассчитаны на три основных жанра — детектив, ужасы и приключения. В этом разделе собраны советы, как создавать и раскручивать свои сюжеты в каждом из них. Безусловно, в приключении не обязательно придерживаться «чистого жанра»: черты всех трех успешно можно сочетать в одном сюжете в той или иной пропорции.

Детектив

В данном случае речь идет о классическом детективе в духе произведений Артура Конан Дойла или Агаты Кристи. Такие сюжеты хорошо подходят для группы игроков, любящих работать с информацией, анализировать ее и планомерно двигаться к победе. Героями такой истории могут стать сотрудники детективного агентства, стражи или дилетанты, которые хотят распутать загадку, так как преступление затронуло их самих или их близких.

На наш взгляд, этот сюжет проще всего разрабатывать исходя из преступления: вначале вы придумываете, что произошло; потом — какие улики мог оставить преступник; и наконец — как их могут найти герои. В сюжете очень важно соблюдать баланс: преступник не должен быть безупречен и неуловим, но и улики не должны быть слишком очевидными и сразу давать ответы на все вопросы. Продумайте несколько сцен, в каждой из которых герои смогут получить чуть больше информации о произошедшем и направление дальнейших поисков. Динамику детективного сюжета можно обеспечить ограничением времени. Например, если герои будут долго топтаться на месте, то важный свидетель успеет погибнуть от рук убийц, а подозреваемый — уехать из города. Если в группе есть любители силовых методов, подумайте о возможных препятствиях, которые смогут преодолеть именно они. Например, это могут быть громилы, нанятые конкурентами, или члены банды, прикрывающие своего дружка, за которым и идет охота.

Ужасы

Город Парового Солнца вполне подходит для сюжетов в жанре как викторианского, так и мистического хоррора. В первом случае источник страха должен быть понятен и соизмерим с человеком. В Городе Парового Солнца такой сюжет может базироваться на неэтичном или вышедшем из-под контроля научном эксперименте. Самый подходящий антагонист — безумный ученый, исследующий вопросы жизни и разума. Он не видит проблемы в том, что нескольким людям придется пройти через невероятные страдания или даже умереть ради открытия, которое изменит жизнь всего человечества. Возможно, этот безумец пытается создать разумный автоматон, соединив человеческий мозг с механическим телом, или экспериментирует с оживлением мертвых тел, как доктор Франкенштейн. Из подобного сюжета можно сделать и обычный детектив, но если эксперимент выходит из-под контроля, ситуация начинает соответствовать жанру ужасов. Другой основой для сюжета в жанре викторианского ужаса могут стать демоны, которые работают с душами не столь щепетильно, как это заявляется Железным посольством, или призраки, которые вполне могут существовать в мире Парового Солнца.

Мистический ужас отличается тем, что источником страха является непознанное. Это может быть древнее божество, странное существо из пустошей Лимба или проклятье, тяготеющее над древними руинами. В этом случае информация об антагонисте должна быть обрывочна, а логика его действий — непонятна. При этом важно помнить, что непонятная логика и ее отсутствие — это разные вещи, так что вы, как ведущий, должны продумать систему, по которой работает антагонист, каким бы непонятным для обычных людей он ни был.

В любом случае, в этом жанре очень важны атмосфера и настроение. Приключения «про ужасное» смотрятся довольно странно, если игроки смеются, общаются на неигровые темы, смотрят в телефоны и т.д. Создайте атмосферу — погасите верхний свет, поставьте свечи, попросите игроков сесть в тесный круг и выключить телефоны. Больше внимания уделяйте описаниям, они очень важны в этом жанре. Если есть возможность — сделайте подборку подходящих к приключению звуков, например записи шорохов, вороньих криков или завывающего ветра, и запускайте их в нужные моменты.

Приключения и крипто-детектив

Лимб — колыбель земных цивилизаций — хранит множество тайн, поэтому он хорошо подходит для приключений в духе Индианы Джонса. Пока люди не добрались до центра Первого Города, но даже его окраинные районы, крепости и мелкие городки, погребенные под песками пустошей, содержат достаточно тайн, чтобы быть интересными исследователям. Также эти сюжеты хорошо подходят для того, чтобы постепенно раскрывать игрокам историю Лимба, людей, демонов и ангелов.

Такой сюжет удобнее выстраивать с развязки: придумайте, куда должны попасть герои, создайте ловушки, преграждающие им путь, напишите туманные подсказки, позволяющие пройти эти ловушки, разместите эти подсказки в тех местах, где их могут найти герои и позвольте им раскрутить цепочку. Ловушки и связанные с ними головоломки лучше всего делать так, чтобы игроки могли их разгадать, не прибегая к проверкам параметров и, соответственно, не полагаясь на случай. Это могут быть геометрические головоломки, загадки с игрой слов или что-нибудь иное. Также можно воспользоваться тем, что Паутина является подобием Первого Города и мистическим образом меняется, постепенно становясь все более похожей на него. Поэтому герои могут найти подсказки для решения загадок древности в украшениях зданий, статуях или мозаиках на улицах современного города.

Конечно же, для динамики в таком сюжете необходимо столкнуть группу игроков с конкурентами. В зависимости от героев и сюжета это могут быть демоны, экспедиционный корпус или наемники какого-нибудь богача. По возможности не переводите соперничество в прямой конфликт до конца приключения. В финале, будучи уже у самой цели, герои должны столкнуться с противниками, которые успели немного раньше или шли следом за героями (в зависимости от того, насколько разумные решения принимали игроки и сколько времени они тратили на обсуждения). В этом последнем противостоянии и должно решиться, кому достанутся древние ценности и тайны.

Создание персонажей демонов и ангелов

Персонажи игроков — люди, однако в ходе приключений им нередко придется сталкиваться с демонами, и, возможно, с ангелами. Правда, вероятность встретить посланника небес в Паутине невелика: в Лимбе обитает очень мало ангелов, и они предпочитают не привлекать к себе внимания. В этом разделе вы найдете правила для создания персонажей ведущего, являющихся демонами и ангелами, которые сделают приключения еще более интересными.

Демоны

Демоны – обитатели Бездны, поставляющие в Паутину бримстоун и заключающие договоры на людские души. Во времена Первого Города они были торговцами и дипломатами. Они человекоподобны, но от людей их отличают небольшие рога, красноватая кожа, красные глаза. Изредка встречаются демоны с копытами на ногах, когтями или хвостами. Демоны нередко рассказывают, что такой вид они принимают специально из уважения к людям: якобы их истинная сущность слишком ужасна, а становиться идентичными человеку они не хотят, чтобы не вводить жителей Паутины в заблуждение. На самом же деле демоны пребывают в своем истинном облике – они могут его менять, но делают это крайне редко.

В Железном посольстве Паутины работают около пятисот демонов, еще примерно пять тысяч представителей Бездны постоянно живут в городе. Все демоны обладают особенностями *демоническая маска* и *мистический дар (демон)* и изъяном *уязвимость*.

Уязвимость

Демоны не обладают выдающимися физическими данными: во времена Первого Города они были торговцами и советниками, поэтому в первую очередь оттачивали свои красноречие и магические навыки. Век за веком демоны становились все слабее, поэтому все обитатели Бездны получают –2 к *стойкости*.

Демоническая маска

Требования: демон или полудемон

Демоны способны изменять свой внешний облик, как при применении силы *маска*. Изменение облика занимает от считанных мгновений до 5-10 минут, в зависимости от силы демона, и требует успешной проверки *смекалки*. Измененную внешность надо постоянно поддерживать, демон должен совершать регулярные проверки *смекалки* для того, чтобы сохранить новый облик. Наиболее сильным демонам это требуется делать всего лишь раз в сутки, в то время как менее опытным такую проверку придется совершать каждый час.

Определить, что демон не тот, за кого себя выдает, можно используя проверку *внимания* со штрафом –4, если персонаж знаком с тем, кого пытались изобразить; штраф увеличивается до –6 при *подъеме* у демона. Если персонаж не знаком с тем, кого пытаются изобразить, то штрафы возрастают до –6 и –8 соответственно. Техномаг может определить замаскировавшегося демона, применив силу *увидеть сверхъестественное*, с дополнительным штрафом –2 вдобавок к тем, которые накладывают его гогглы.

Мистический дар (демон)

Требования: демон или полудемон

Навык: колдовство (смекалка)

Стартовые силы: 3

Стартовые ПС: 10

Все демоны прирожденные маги, однако их магический потенциал напрямую зависит от касты, к которой они принадлежат. Бесы, земляные демоны и надсмотрщики могут применять только силы доступные *новичкам*, торговцы и жнецы управляют силами, доступными *закаленным*, воины и маги соответствуют *ветеранам*, а советникам и лордам доступны все силы. Большая часть доступных демонам сил совпадает с теми, что используют темные маги (см. главу «Магия» в Книге Демона), однако демонам подвластны и те силы, которые человек не может использовать в принципе.

Иссушение

Ранг: герой

Пункты силы: 3

Дистанция: смекалка × 2

Длительность: мгновенно

Эта сила отрезает жертву от источника ее энергии, ограничивая возможности применения магии. Она не действует на техномагов и чудотворцев. Демон выбирает одну цель в пределах досягаемости и осуществляет встречную проверку *сверхъестественного навыка*. Если целью был демон или ангел, то при успехе атакующего жертва теряет 1d6+1 пунктов силы, а при подъеме — 1d8+2 пунктов силы, взрывных бросков нет. Количество ПС жертвы не может падать ниже нуля. Если целью был темный маг, то при успехе атакующего он теряет до двух подвешенных заклинаний по своему выбору, при подъеме — все подвешенные заклинания. Техномаги

и чудотворцы не подвержены действию этой силы.

Полет

Ранг: ветеран
Пункты силы: 3 / 6
Дистанция: касание
Длительность: 3 (1 / раунд)

Эта сила позволяет демону лететь, передвигаясь на количество клеток, соответствующее его *шагу*. Его вертикальная маневренность равна 0. Можно удвоить *шаг*, потратив удвоенное количество пунктов силы. Дополнительно можно охватить до пяти целей, потратив соответствующее количество пунктов силы. Следует, однако, помнить, что из-за ветров Лимба максимальная высота полета составляет 500 метров в центре города, 50 метров на его окраинах и 10 метров в пустошах.

Телекинез

Ранг: закаленный
Пункты силы: 5
Дистанция: смекалка
Длительность: 3 (1 / раунд)

Телекинез — способность переместить один объект или существо (включая себя) при помощи своей воли. Вес, который персонаж может поднять, измеряется в килограммах и равен *характер* × 5 при успехе и *характер* × 25 при подъеме.

Поднятие живых существ: живые существа могут сопротивляться. Жертва осуществляет встречную проверку *характера*. Если результат проверки *характера* жертвы выше, чем результат проверки *сверхъестественного навыка* демона, жертва остается на своем месте. Если жертва проигрывает, ее поднимают в воздух, и у нее уже нет шанса освободиться.

Жертва может ухватиться за что-нибудь, чтобы ее не смогли поднять. В таком случае она осуществляет встречную проверку *силы* против *сверхъестественного навыка* демона. Если побеждает жертва, значит, ей удалось удержаться, и в этом раунде сила демона никак на нее не повлияла.

Применять оружие: с помощью телекинеза можно управлять оружием. При этом вместо *драки* используется *сверхъестественный навык* демона, а урон высчитывается исходя из *характера* персонажа, а не *силы*. Так, например, меч, наносящий *сила*+d6 урона, при использовании телекинеза будет наносить *характер*+d6 урона. В остальном оружие используется согласно правилам, в том числе подъем наносит дополнительный урон.

Кидать врагов: особо жестокие демоны пользуются телекинезом, чтобы опрокидывать врагов и ударять их об стены. При помощи телекинеза демон может переместить врага за раунд в любом направлении на расстояние в клетках, соответствующее его *смекалке*. Жертва, упавшая на землю, получает урон согласно правилам по падению. Жертва, которая столкнулась со стеной или иным твердым препятствием, получает урон, равный *характеру* демона+d6.

Телепортация

Ранг: закаленный
Пункты силы: 4

Дистанция: особая
Длительность: мгновенно

Эта сила позволяет демону исчезнуть и мгновенно переместиться к заранее созданному маяку. Для создания маяка демону нужен любой предмет, 1 ПС и успешная проверка *колдовства*. Маяк может быть разрушен с помощью силы *рассеивание*.

Демон может перемещаться вместе с другими живыми существами, но каждый дополнительный «пассажир» обходится ему в один уровень усталости. Если демон забирает с собой более двух «пассажиров» одновременно, после перемещения он мгновенно угасает до предсмертного состояния. Каждый уровень усталости снимается часом отдыха.

Если эта сила применяется, чтобы выйти из рукопашного боя, то оппоненты демона не получают *свободную атаку*.

Чтение мыслей

Ранг: ветеран
Пункты силы: 5
Дистанция: смекалка
Длительность: 1

Эта сила позволяет демону читать чужие мысли. Чтобы ее активировать, необходим зрительный контакт, после чего осуществляется встречная проверка *сверхъестественного навыка* демона против *смекалки* жертвы. При успехе демон может прочитать поверхностные мысли жертвы, при подъеме — получить полный честный ответ на один вопрос. Жертва при этом не понимает, что ее мысли кто-то сканирует.

Полудемоны

Демоны и люди изначально были одной расой и до сих пор их союзы приносят жизнеспособное потомство. Правда, полукровок, как это часто случается, плохо принимают и люди, и демоны. Следует помнить, что до начала переселения демонов в город смешанных союзов почти не было, поэтому к 1894 году почти всем полудемонам не больше двенадцати лет.

Демоническое наследие. Кровь предков не всегда полноценно раскрывается в полудемонах. Как правило, демонические черты в их внешности не столь ярко выражены, как у чистокровных обитателей

Бездны, а способности к магии и изменению облика проявляются далеко не у каждого такого метиса. Если вы захотите дать кому-то из ваших игроков персонажа-полудемона, то на старте он получает одну *черту* на выбор, как обычный человек, но при этом может приобретать черты *демоническая маска* и *мистический дар (демон)*.

Ангелы

Ангелы — крылатые обитатели ледяных Небес. Во времена Первого Города они были воинами и жрецами. На Небеса ведет западный портал, и ангелы постепенно исследуют Паутину, однако союзников в Лимбе они пока не ищут, ограничиваясь сбором информации. Не считая серых ангелов, в городе единомоментно находится не более трех-четырех ангелов. Ангелы мало интересовались происходящим за пределами Небес, особенно последние пару веков, поэтому они получают –2 ко всем проверкам *общего знания*. Все ангелы обладают чертами *ангельские крылья* и *ангельское превращение*.

Ангельские крылья

Все ангелы крылаты (для *ангельского превращения* считается, что в исходном облике ангел находится под действием силы *полет*). Однако на него при этом распространяются ограничения по высоте полета, которые накладывают ветра Лимба. В центре города ангел может подняться не выше, чем на 500 метров над землей, на окраине города — на 50 метров, и в пустошах — на 10 метров.

Ангельское превращение

С помощью многовековых телесных практик ангелы достигли абсолютного контроля над своим телом, и теперь они могут полностью его видоизменять. Ограничением является только изначальная масса. При превращении с ангела снимаются все эффекты превращения, а также он может уменьшить значения своих *силы, ловкости* и *выносливости* на любое количество ступеней.

За каждый снятый эффект и каждую ступень, на которую снижается характеристика, он получает одно очко превращения. Эти очки он может тратить по своему усмотрению. Так, персонаж может на время действия превращения поднять на одну ступень *силу, ловкость* или *выносливость*, либо получить эффект одной из следующих сил: *защита от окружающей среды*, *ночное зрение*, *полет*, *проворство* (без подъема). При превращении ангелы не очень хорошо контролируют мелкие детали внешности, мимикрия позволяет им остаться неузнанными, но выдать себя за другого человека ангел не может.

Превращение занимает около часа и требует успешных проверок

характера и *выносливости* (исходного значения). Возврат к изначальному облику занимает около десяти минут, в течение которых ангел беззащитен, и не требует проверок. Наиболее опытные ангелы могут сохранять новый облик годами, в то время как самым слабым может потребоваться проверка *характера* каждый час для того, чтобы не вернуться к исходному облику. Ангела, принявшего другой облик, невозможно определить с помощью силы *увидеть сверхъестественное,* поскольку их способности позволяют при превращении полностью перестроить структуру тела.

Мистический дар (ангел)

Навык: вера (характер)
Стартовые силы: 2
Стартовые ПС: 15

В отличие от демонов далеко не все ангелы способны к магии, но все же некоторые из них способны творить чудеса. Набор доступных ангелам сил и их проявления совпадают с чудотворцами (см. главу «Магия» в Книге Демона), при этом ангелам без дополнительных черт доступны силы, для использования которых чудотворцам требуется черта *воин Господа* или *гнев Господень.*

Полуангелы

Теоретически ангелы, как и демоны, способны скрещиваться с людьми, однако на момент 1894 года ни одного полуангела в городе нет.

Персонажи ведущего

Преступники

Житель трущоб

В трущобах на западе города живут обитатели, которые потеряли в этой жизни все. Нередко они доведены отчаянием до такого состояния, что бросаются на других людей, но серьезной угрозы не представляют.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d4, *характер* d4, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *драка* d6, *метание* d4

Шаг: 6; **защита**: 5; **стойкость**: 5

Снаряжение: дубинка (урон *сила* + d4) или нож (урон *сила* + d4)

Бандит с ножом

Рядовой уличный бандит, чьи навыки не настолько хороши, чтобы его взяли в крупное преступное сообщество. Предпочитает работать ножом, хотя на всякий случай имеет при себе кустарный духовой пистолет.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d10

Навыки: *внимание* d4, *драка* d8, *запугивание* d8, *маскировка* d4, *стрельба* d4, *уличное чутье* d6

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7

Снаряжение: нож (урон *сила* + d4), шароплюй (дальность 2/5/10, урон 2d4, РЖ 1В, 2В, надежность 4, обойма 30, бесшумный) , 30 шаров

Бандит с духовым пистолетом

Уличный бандит, предпочитающий стрелковое оружие в силу трусости или слабости.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d8

Навыки: *внимание* d4, *драка* d6, *запугивание* d6, *маскировка* d6, *стрельба* d6, *уличное чутье* d6

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6

Снаряжение: нож (урон *сила* + d4), духовой пистолет «Бриз» (дальность 7/10/20, урон 2d4+2, РЖ 1В, 2В, надежность 2, обойма 30, бесшумный), большой баллон, 30 утяжелённых шаров (+1 к урону)

Боец мафии

В отличие от обычных уличных бандитов бойцы крупных преступных группировок обладают более высокими навыками и куда более качественным обмундированием.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d8

Навыки: *внимание* d6, *драка* d8, *запугивание* d6, *маскировка* d6, *стрельба* d8, *уличное чутье* d8

Черты: *боевая закалка, бугай*

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7

Снаряжение: духовой пистолет «Пикси» (дальность 10/20/40, урон 2d6+2, РЖ 1В, 2В, 3В, надежность 2, обойма 20, бесшумный), 40 утяжеленных шаров (+1 к урону), нож из красной стали (урон *сила*+d4+2, ББ1)

Боец триады

В отличие от представителей европейских бандитов китайцы традиционно предпочитают использовать в бою холодное оружие и не намерены от него отказываться.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d6

Навыки: *внимание* d6, *драка* d10, *запугивание* d6, *маскировка* d8, *метание* d6, *стрельба* d6, *уличное чутье* d8

Черты: *мастер боевых искусств, упреждающий удар*

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 5

Снаряжение: трость-шпага из красной стали (урон *сила*+d4+2, защита +1, ББ1)

Боец культа затмения

Культ затмения — деструктивная организация, вербующая новых членов из низов общества. Боец культа гораздо храбрее и отчаяннее обычного жителя трущоб, но для опытного бойца он не представляет особой угрозы.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d4, *характер* d10, *сила* d6, *выносливость* d8

Навыки: *внимание* d4, *драка* d8, *запугивание* d4, *метание* d6, *стрельба* d6

Черты: *бугай*

Изъяны: *в розыске (мелкий)*

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7

Снаряжение: дубинка (урон *сила* + d4) или нож (урон *сила* + d4), шароплюй (дальность 2/5/10, урон 2d4, РЖ 1В, 2В, надежность 4, обойма 30, бесшумный), большой баллон, 30 шаров

Убийца

У профессиональных убийц всегда есть заказы. Иногда наемники работают на одного заказчика, иногда предоставляют свои услуги разным людям. Так или иначе, они стараются не доводить дело до открытого боя, успешно обходясь одним метким выстрелом на темной улице.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d8, *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6

Навыки: *внимание* d8, *драка* d6, *лазание* d6, *маскировка* d8, *стрельба* d10

Черты: *убийца*

Изъяны: *в розыске (мелкий)*

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5

Снаряжение: мини-арбалет (дальность 15/30/60, урон 2d6, обойма 1, бесшумный, ББ1) и 10 стрел или духовая винтовка «Гармсиль» (дальность 20/40/80, урон 2d8, надежность 1, обойма 20, бесшумный, ББ2) и 40 дротиков

Вор

Пока существуют ценности, будут находиться и те, кто захочет их украсть. Жители Паутины для защиты собственного имущества используют все более изощренные замки и сигнализацию, поэтому на свободе остаются только самые опытные и умелые воры.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d10, *характер* d4, *сила* d6, *выносливость* d4

Навыки: *взлом* d10, *драка* d4, *лазанье* d6, *маскировка* d10, *уличное чутье* d8

Черты: *вор*

Изъяны: *в розыске (мелкий)*

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 4

Снаряжение: дубинка (урон *сила* + d4) или нож (урон *сила* + d4), набор отмычек, шароплюй (дальность 2/5/10, урон 2d4, РЖ 1В, 2В, надежность 4, 30 зарядов, бесшумный), 60 шаров

Темный маг

В древних книгах содержится зерно истины, скрытое под горой лжи, и всегда найдутся люди достаточно умные, чтобы до него докопаться, и достаточно беспринципные, чтобы воспользоваться найденной силой. Темных магов мало, поскольку для колдовства им требуется приносить в жертву других людей, но они весьма и весьма опасны.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d10, *характер* d8, *сила* d4, *выносливость* d4

Навыки: *внимание* d6, *знание (оккультизм)* d8, *знание (история)* d6, *убеждение* d4

Черты: *мистический дар (темная магия)*

Изъяны: *в розыске (мелкий)*

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 4

Снаряжение: дубинка (урон *сила* + d4) или нож (урон *сила* + d4), набор отмычек, шароплюй (дальность 2/5/10, урон 2d4, РЖ 1В, 2В, надежность 4, 30 зарядов, бесшумный), 40 шаров

Силы: использует силы ранга *новичок* и *закаленный*

Стража

Патрульный

Обычный патрульный. Он вряд ли полезет в серьезную заварушку, ведь дома его ждут жена и дети, однако среди стражников встречаются люди, готовые в любой ситуации дать отпор преступникам и защитить мирных граждан.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d8

Навыки: *анализ текста* d6, *внимание* d6, *драка* d6, *стрельба* d8, *уличное чутье* d8

Черты: *бдительность*

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6

Снаряжение: дубинка (урон *сила* + d4), духовая винтовка «Самум» (дальность 24/48/96, урон 2d8, РЖ 1В,

2В, надежность 3, обойма 20, бесшумный, ББ1), 30 пуль, кираса из красной стали (броня +4, закрывает только торс) и пикельхельм из красной стали (броня +2, закрывает голову)

Страж в паровом доспехе

Бойцы в паровых доспехах редко выходят на улицы города, чаще всего это происходит во время больших беспорядков. Паровой доспех дает стражу непревзойденную защиту, паровая винтовка является самым мощным стрелковым оружием в городе, а ожоги от паромета эффективно воздействуют даже на самых ярых бунтарей.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d10, *выносливость* d10

Навыки: *анализ текста* d6, *внимание* d6, *драка* d8, *запугивание* d6, *ремонт* d6, *стрельба* d8, *уличное чутье* d6

Черты: *боевая закалка, джаггернаут*

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7

Снаряжение: паровая винтовка (дальность 60/120/240, урон 2d12, надежность 2, обойма 15, позиционное, тяжелое, ББ4) и 20 дротиков или паромет (дальность КШ, урон 2d8, надежность 2, обойма 10, ББ3), паровой доспех (броня +8, закрывает все тело)

Экспедиционный корпус

Экспедициям в Лимбе приходится сталкиваться с разнообразными угрозами, поэтому обычно личный состав комплектуется людьми разной специализации. В экспедиции находится место и тем, кто предпочитает ближний бой, и стрелкам, и техномагам.

Боец экспедиционного корпуса

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d8

Навыки: *внимание* d8, *выживание* d6, *выслеживание* d6, *драка* d10, *лечение* d4, *стрельба* d8

Черты: *бдительность, боевая закалка*

Шаг: 6, **защита:** 7, **стойкость:** 6

Снаряжение: духовой пистолет «Бриз» (дальность 7/10/20, урон 2d4+2, РЖ 1В, 2В, надежность 2, обойма 30, бесшумный), 60 утяжеленных шаров (+1 к урону), палаш из красной стали (урон сила+d6+2, ББ2), кираса из красной стали (броня +4, закрывает только торс)

Стрелок экспедиционного корпуса

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *внимание* d8, *выживание* d6, *выслеживание* d6, *драка* d6, *ремонт* d4, *стрельба* d10

Черты: *бдительность, охотник на тигров*

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5

Снаряжение: духовая винтовка «Памперо» (дальность 24/48/96, урон 2d8+2, надежность 2, обойма 22, бесшумный, ББ2), 40 дротиков, кираса из красной стали (броня +4, закрывает только торс)

Техномаг экспедиционного корпуса

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d10, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *внимание* d6, *выживание* d6, *драка* d6, *знание (механика)* d6, *ремонт* d8, *стрельба* d8, *техномагия* d10

Черты: *мастер на все руки, мистический дар (техномагия)*

Шаг: 6, **защита:** 5, **стойкость:** 5

Снаряжение: нож из красной стали (урон *сила*+d4+2, ББ1), комплект техномага 3 уровня

Силы: *стрела, поток, волна, защита от окружающей среды, оглушение, паучьи лапы, рассеивание, ночное зрение*

Демоны

Демон из посольства

В Железном посольстве в основном работают демоны из достаточно низких каст. Правда, они в совершенстве умеют обманывать собеседника, выдавая себя за колдунов невероятной силы.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *внимание* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *знание (бюрократия)* d8, *знание (оккультизм)* d6, *колдовство* d8, *убеждение* d8

Черты: *аристократ, демоническая маска, мистический дар (демон)*

Изъяны: *уязвимость*

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 3; **харизма**: +2

Силы: *ослепление, оглушение, смятение, стрела*

ПС: 12

Демон из диаспоры

Переехавшие в Паутину демоны достаточно успешно ассимилируются, но все равно стараются выбрать себе работу, связанную с разговорами и магией.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *внимание* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *знание (оккультизм)* d6, *колдовство* d6, *провокация* d8, *убеждение* d8

Черты: *демоническая маска, мистический дар (демон), харизматичность*

Изъяны: *уязвимость*

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 3; **харизма:** +2

Снаряжение: суконное пальто, нож, духовой пистолет «Сирокко», 40 шаров

Силы: *волна, смятение, сон, стрела*

ПС: 12

Демон из Эрин Куг-Муш

В Эрин Куг-Муш берут демонов из касты жнецов. Это не самые сильные и влиятельные представители Бездны, зато они непревзойденные знатоки тайных операций и гении скрытности и обмана.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d8

Навыки: *внимание* d8, *выслеживание* d8, *выживание* d8, *запугивание* d6, *знание (оккультизм)* d6, *драка* d10, *колдовство* d8, *маскировка* d10, *стрельба* d6, *убеждение* d6

Черты: *демоническая маска, егерь, мистический дар (демон)*

Изъяны: *уязвимость*

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 4

Снаряжение: суконное пальто, пружинный арбалет, 10 стрел, трость с клинком из красной стали

Силы: *кукла, невидимость, телепортация, паучьи лапы, полет, сон, чтение мыслей*

ПС: 10

Демон-воин

В отличие от большинства демонов воины весьма опасны в ближнем бою, даже несмотря на хилое сложение, характерное для всех демонов. В Паутине воины появляются редко, в основном для участия в силовых операциях Железного посольства или охраны высокопоставленных демонов.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d8

Навыки: *внимание* d6, *выслеживание* d6, *драка* d10, *запугивание* d6, *знание (оккультизм)* d6, *колдовство* d8, *маскировка* d6

Черты: *амбидекстр, атака с двух рук, бугай, демоническая маска, мистический дар (демон)*

Изъяны: *уязвимость*

Шаг: 6, **защита:** 7, **стойкость:** 5

Снаряжение: два шамшира (урон *сила*+d8), нагрудник со знаком двора (*броня* +2)

Силы: *взрыв, доспех, стрела, проворство*

ПС: 10

Демон-маг

Маги — одна из высших каст в демоническом обществе. Они столетиями изучают оккультное искусство и являются по-настоящему опасными противниками. В Паутине демоны-маги появляются крайне редко и по очень серьезным поводам.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d12, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *внимание* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *знание (оккультизм)* d10, *колдовство* d12, *маскировка* d6

Черты: *восстановление силы, демоническая маска, мистический дар (демон)*

Изъяны: *уязвимость*

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 3

Снаряжение: кинжал (урон *сила*+d4) или посох (урон *сила*+d4, защита +1, дальность 1, двуручное)

Силы: *взрыв, волна, доспех, замедление, иссушение, неосязаемость,*

ослепление, полет, поток, путы, разрушительное поле, телекинез, телепортация, ужас, чтение мыслей

ПС: 15

Обитатели Лимба

Воин homo odonatus

Homo odonatus — *населяющие пустоши Лимба кочевники, внешне похожие на человека с головой стрекозы и некоторыми другими чертами насекомого. Они разумны, но агрессивны и не идут на контакт с людьми.*

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d8

Навыки: *внимание* d6, *выслеживание* d6, *выживание* d10, *драка* d10, *запугивание* d8, *метание* d8

Шаг: 10; **защита:** 7; **стойкость:** 6

Черты:

○ *Немой*: homo odonatus не обладают речевым аппаратом и общаются с помощью звуков, издаваемых крыловидными отростками на плечах и шее.

○ *Устрашающий стрекот*: воины homo odonatus могут применять силу *смятение*, используя *смекалку* вместо *сверхъестественного навыка*, применение силы не тратит ПС.

○ *Хитиновые наросты*: броня +2

Снаряжение: копье (урон *сила*+d6, защита +1, дальность 1, двуручное), праща (дальность 4/8/16, урон *сила*+d4)

Шаман homo odonatus

В племенах homo odonatus есть не только воины, но и шаманы. Их магия слабее, чем у демонов или техномагов, но все равно может стать серьезной проблемой для их противника.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d10, *характер* d8, *сила* d4, *выносливость* d8

Навыки: *внимание* d8, *выживание* d6, *драка* d4, *запугивание* d6, *колдовство* d8, *лечение* d8

Шаг: 10; **защита:** 6; **стойкость:** 6

Черты:

○ *Немой*: homo odonatus не обладают речевым аппаратом и общаются с помощью звуков, издаваемых крыловидными отростками на

плечах и шее.

○ *Ужасающий стрекот*: шаманы homo odonatus могут применять силу *ужас*, используя *смекалку* вместо *сверхъестественного навыка*, применение силы не тратит ПС.

○ *Хитиновые наросты*: броня +2

○ *Мистический дар (колдун)*

Снаряжение: кинжал (урон *сила*+d4), посох (урон *сила*+d4, защита +1, дальность 1, двуручное)

Силы: *исцеление, оглушение, поддержка, сокрушение*

ПС: 10

Волк пустошей

Среди фауны пустошей встречаются виды, весьма похожие на земные. Так волки, обитающие в Лимбе, очень похожи на своих земных собратьев, разве что покрыты более клочковатой шерстью. Благодаря постоянному воздействию ветров Лимба в ходе эволюции эти волки смогли выработать определенное сопротивление к магии.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d4 (Ж), *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d8

Навыки: *внимание* d6, *драка* d8, *запугивание* d8

Шаг: 10; **защита:** 6; **стойкость:** 6

Черты:

○ *Быстроногий*: d10 вместо d6 во время бега

○ *Зубы: сила*+d6

○ *Вцепиться в горло:* волки инстинктивно пытаются вцепиться в самые уязвимые области тела своих противников. В случае подъема при атаке волк поражает наименее защищенную область тела врага

○ *Защита от сверхъестественного*

Дикий кот Лимба

Дикие коты, обитающие в пустошах, по размеру не превосходят земную рысь. Они охотятся на мелкую живность и обычно предпочитают не связываться с людьми, однако гнездо с котятами самка будет защищать до последней капли крови.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d4 (Ж), *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d8

Навыки: *внимание* d6, *драка* d10, *лазанье* d6, *маскировка* d8

Шаг: 10; **защита:** 7; **стойкость:** 6

Черты:

○ *Быстроногий*: d10 вместо d6 во время бега

○ *Зубы: сила*+d6

○ *Когти: сила*+d4

○ *Ночное зрение*: дикие коты не получают штрафов за сумрак и темноту

○ *Защита от сверхъестественного*

Гигантские жуки

Среди фауны Лимба достаточно много насекомых, некоторые из них весьма опасны для людей. Так в Лимбе водятся плотоядные жуки, размером с земную домашнюю кошку. Рой из десятка-полутора таких жуков может обглодать взрослого человека до костей за несколько минут.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d4 (Ж), *характер* d10, *сила* d8, *выносливость* d10

Навыки: *внимание* d6

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 7

Черты:

○ *Жвала: сила*+d6

- *Хитин: броня+4*
- *Защита от сверхъестественного*

Оракулы

Оракулы — самые странные существа в Лимбе. Они совершенно не изучены и зачастую сам факт их существования подвергается сомнению, поскольку с ними сталкивались только три раза за всю историю существования Паутины. Люди, потерявшиеся в пустошах и встретившие оракула, рассказывали, что эти существа обладают яйцевидным телом, которое держится на паучьих ногах и покрыто человеческими лицами со слепыми глазами и серой кожей, а также множеством рук, которые шевелятся, открывая одни лица и закрывая другие. Когда оракул говорит, создается эффект многоголосья, действующий людям на нервы. По утверждениям каждого из встречавшихся с оракулами, те разговаривали с ним на его родном языке.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d12, *характер* d10, *сила* d8, *выносливость* d10

Навыки: *внимание* d8, *убеждение* d10

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 7

Черты:

- *Защита от сверхъестественного+*
- *Живучий:* оракулы крайне устойчивы к повреждениям, у них три раны, в отличие от прочих статистов
- *Воплощение магии:* оракулы являются порождением магического

удара, завершившего Войну Забвения. Они могут применять любые силы без проверки навыка.

Оракулы являются своего рода богами из машины, это инструмент, которым мы рекомендуем пользоваться очень редко и крайне осторожно. Оракулы разумны, но их логика отличается от человеческой. Они могут помочь встреченному человеку, но всегда запросят плату за эту помощь, причем их цена не всегда соотносится с оказанной помощью. Так, они могут потребовать мятую флягу за спасение жизни, а могут — забрать человеческую жизнь за ответ на простой вопрос. Если на оракула напасть, он, скорее всего, ретируется, используя телепортацию.

Выдающиеся личности

Экспедиционный корпус

Майкл Нэйджел (Маргейр)

Маргейр родился уже после Исхода, поэтому он не видел времен расцвета Первого Города, однако он хорошо помнит Войну Забвения и завершивший ее магический удар. Маргейр был воином в отряде храмовой стражи, который не успел вернуться на Небеса. Много тысяч лет они жили в Лимбе, не имея возможности покинуть его. За это время трое ангелов из отряда умерло, четверо отправились исследовать другие регионы Лимба и только Свана и Маргейр по очереди наблюдали за тем местом, где когда-то был Первый Город, и дождались новой страницы истории.

Маргейр спас человеческую экспедицию, пришел с ней в город под видом Майкла Нэйджела и стал одним из основателей ордена Альбатроса. После событий 1889 года, когда он присутствовал при открытии портала на Небеса, его тело превратилось в каменную статую: минерал, напоминающий молочный опал, точно передает черты Нэйджела и парадную форму экспедиционного корпуса, в которой он был в момент окаменения.

Примечание: В окаменевшем виде Маргейр может лишь телепатически общаться с наиболее чуткими своими последователями, блок характеристик приведен для того, чтобы его можно было использовать в приключениях, происходящих до лета 1889 г.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d8, *характер* d12, *сила* d10, *выносливость* d12+2

Навыки: *вера* d8, *внимание* d10, *выживание* d12, *выслеживание* d10, *драка* d12, *запугивание* d8, *метание* d8, *убеждение* d10

Шаг: 8; **защита:** 8; **стойкость:** 10

Черты: *ангельские крылья, ангельское превращение, беспощадный, боевая закалка, быстрая реакция, быстроногость, воля к победе, защита от сверхъестественного, защита от сверхъестественного+, контратака, контратака+, крепкий орешек, мистический дар (ангел), несгибаемый, профессионал (выносливость), эксперт (выносливость)*

Герхард Ольсен

Изъяны: *герой, кодекс чести, упрямство*

ПС: 25

Силы: *великое исцеление, доспех, дар воина*

Особенности:

Ангельское превращение: Маргейр достиг невероятного совершенства в контроле над своим телом, поэтому ему не требуется проходить дополнительных проверок для удержания новой формы.

Герхард Ольсен

Глава экспедиционного корпуса, норвежец по крови, но родился в 1854 году в Париже, в 1867 году переехал с родителями в Город Солнца, там учился в университете по специальности «История древнего мира» и окончил его уже после Затмения. Ольсен участвовал в первых вылазках в Лимб и входил в состав экспедиции, встретившей Маргейра. После образования экспедиционного корпуса он стал командиром третьей экспедиции, а после гибели Александра д'Авиньяка в 1886 году возглавил первую экспедицию и орден Альбатроса.

Несмотря на свое происхождение и определенную склонность к простым и прямым решениям, Герхард все-таки способен сдерживаться и играть в политические игры по принятым правилам. Став главой корпуса, он сумел постепенно сгладить конфликт с канцлером Корнаро, и корпус стали гораздо лучше финансировать из городской казны. Характер у Герхарда достаточно спокойный, сильные проявления эмоций он себе позволяет редко, с подчиненными может быть жестким, но никогда не перегибает палку, за что пользуется неизменным уважением. Очень не любит Железное посольство, но готов работать с демонами, переехавшими в Паутину.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d10, *характер* d12, *сила* d8, *выносливость* d8

Навыки: *внимание* d10, *выживание* d12, *выслеживание* d10, *драка* d8, *знание (история)* d8, *стрельба* d12, *убеждение* d6

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6

Черты: *быстрая реакция, егерь,*

командный голос, командный голос+, охотник на тигров, смертельный выстрел, стальные нервы

Изъяны: *боязнь (быть погребенным заживо, мелкий), глухота (мелкий), любопытство*

Университет

Чарльз Стрейнджлав

Чарльз родился в 1852 году, уже в Городе Солнца, куда его родители переехали преподавать в университете. С детства отличался выдающимся умом, блестяще окончил школу и поступил в университет на естественнонаучный факультет. В 1871 году женился на Алисии Сванштайн, но после Затмения его молодая жена погибла от рук мародеров, а сам Стрейнджлав присоединился к ополчению, собранному Кастро.

Профессор Стрейнджлав

Осенью 1872 года он получил серьезную травму левой руки и был вынужден вернуться к науке. После контакта с демонами Стрейнджлав заинтересовался природой их магических способностей и посещал все семинары, организованные Железным посольством. В 1882 году, используя сведения, переданные Саргоном Нанум-Мешем, ученый создал первый техномагический комплект и выработал общие принципы техномагии. В последующие два года на него было совершено множество покушений, но все они окончились неудачей, благодаря работе Кустодес Умбра.

После того, как техномагия прочно вошла в жизнь Паутины, Стрейнджлав продолжил свои теоретические и практические изыскания в этой сфере. Когда магомеханика развилась до уровня, позволяющего создавать протезы, он сделал себе механическую левую руку, в которую встроил весь техномагический комплект оборудования, а также еще ряд полезных приспособлений. Под давлением ректора ученый согласился выдвинуться на выборы в городской совет от университета и, к огромному своему разочарованию, был избран. Ненавидит политику, потому что она отвлекает его

Грета Ольсен

от основной деятельности, но подходит к работе в городском совете с полной ответственностью.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d12, *характер* d10, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *внимание* d10, *драка* d6, *знание (физика)* d8, *знание (математика)* d8, *стрельба* d6, *техномагия* d12, *убеждение* d8

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5

Черты: *ученый, мистический дар (техномагия), резонаторный контур, сила разума*

Изъяны: *самоуверенный, любопытство, враг*

Снаряжение:

- техномагические гогглы 4 уровня
- техномагический протез, работает как комплект техномага, со следующими характеристиками:
  - Батарея: 75 ПС
  - Программатор: +4 к проверкам техномагии, 15 хранимых сил
  - Излучатель: +4 к эффекту разовых сил, +2 к длительности продолжительных
- встроенный в протез пружинный арбалет.

Силы: *любые техномагические*

Грета Ольсен

Шестьдесят девять лет. Грета родилась в языческой Скандинавии вскоре после снятия торговой блокады. Она с детства была любознательной и страстно желала как можно больше узнать о мире. Вместе с будущим мужем они отправились в Прагу, и поступили в Карлов университет. Она выбрала естественнонаучный факультет, он — медицинский. В 1867 году чету Ольсенов пригласили преподавать в университет Города Солнца, и они приняли это предложение. Грета до сих пор преподает физику и астрономию, а ее муж читает лекции по инфекционным заболеваниям.

Несмотря на добродушный внешний вид, Грета обладает твердым характером и весьма неплохо плетет политические интриги. Эти качества позволили ей получить место в городском совете по университетской квоте, при этом она является единственной женщиной, попавшей в совет после Затмения.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d10, *характер* d12, *сила* d4, *выносливость* d6

Навыки: *внимание* d10, *запугивание* d6, *знание (физика)* d10, *знание (астрономия)* d10, *провокация* d10, *убеждение* d10

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5; **харизма:** +2

Черты: *ученый, харизматичный*

Изъяны: *самоуверенный, любопытство*

Анна Лорка

Анна родилась в 1827 году в Мадриде и с юных лет интересовалась наукой, но в Испании женщине было очень сложно стать ученым, поэтому она приложила все усилия, чтобы получить право жить в Городе Солнца. Даже там ей пришлось столкнуться с рядом трудностей, но все же она окончила естественнонаучный факультет и сама стала преподавать физику. Когда ее бывший студент, Чарльз Стрейнджлав, открыл принципы техномагии, она с огромным интересом присоединилась к его исследованиям. Во многом благодаря ходатайствам Лорки ректор согласился на создание отдельного оккультного факультета. Анна Лорка была одним из первых сотрудников нового факультета и до сих пор преподает на нем теорию техномагии.

Хотя Анне почти семьдесят лет, на вид ей по-прежнему не дашь больше сорока пяти. Южная красота, подчеркнутая строгими закрытыми платьями, привлекает к ней множество поклонников, но она предпочитает науку семейной жизни.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d10, *характер* d8, *сила* d4, *выносливость* d4

Навыки: *внимание* d10, *знание (физика)* d10, знание (техномагия) d10, *убеждение* d6

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 4; **харизма:** +4

Черты: *ученый, харизматичный, привлекательный*

Изъяны: *любопытство*

Промышленность

Виктор Степанович Бейер

Семьдесят три года, выглядит на пятьдесят. Глава местного отделения компании «Бейер и сыновья», владеющей гидропоническими теплицами и грибными плантациями в Паутине, а также производящей лекарства и бытовую химию. Происходит из семьи немцев, переехавших в Россию еще при Петре I. Семья Бейеров традиционно занималась аптекарским делом, но дед Виктора Степановича, Герхард Леопольдович, решил попробовать себя в сельском хозяйстве и преуспел. Фирма Бейеров долгие годы поставляла еду к императорскому двору и экспортировала продовольствие в Европу. Неугомонному Герхарду Леопольдовичу удалось даже вырастить в России ананасы. В память об этом и по настоянию Виктора Степановича в гидропонических те-

плицах Паутины пестуют некоторое количество ананасов, хотя в Лимбе ухаживать за этим тропическим фруктом оказалось даже сложнее, чем в России.

Формально местное отделение фирмы по-прежнему подчинено Петербургскому офису, но на практике Виктор Степанович решает все вопросы единолично и отправляет в Петербург такой процент выручки, который сам сочтет нужным.

С супругой он расстался еще в 1853 году: она осталась в Петербурге, а Бейер переехал в Город Солнца и до самой смерти супруги, случившейся пять лет назад, не поддерживал с ней никаких отношений.

Гуляка, выпивоха, дамский угодник и меценат, вкладывающий большие деньги в развитие науки и культуры, он активно поддерживает Анну Мейхью, как из почитания ее таланта, так и из желания досадить Грегори Мейхью, с которым они часто оппонируют в совете.

Дружен с представителями университета и с Федерико Гальего, крайне негативно относится к членам совета, которые были избраны по квоте для деятелей культуры, но на самом деле занимают свои должности только благодаря протекции аристократических семей, которым нужны дополнительные голоса в совете.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d10, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *внимание* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *провокация* d8, *стрельба* d6, *убеждение* d10

Виктор Бейер

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5; **харизма:** +2

Черты: *богатство+, полезные связи (университет), харизматичный*

Изъяны: *жадность (мелкий)*

Грегори Теренс Мейхью

Восемьдесят лет, выглядит на шестьдесят. Глава представительства металлообрабатывающей компании Мейхью в Паутине. Головным отделением фирмы в Лондоне управляет его племянник, но по сути это уже две разные компании. Грегори Мейхью происходит из богатой английской семьи. Он участвовал в первой англо-афганской войне, где был ранен в левую ногу,

Грегори Мейхью

на которую с тех пор хромает, а после получил юридическое образование в Оксфорде. Человек строгих нравов, консервативен и сдержан, христианин, хотя и не истово верующий, очень не любит демонов. Его отец вложил большую сумму в строительство Города Солнца и поручил Грегори вести дела фирмы в местном представительстве. Мейхью-старший умер в 1873 году от сердечного приступа, после того, как узнал о Затмении.

Грегори Мейхью женат, имеет двоих детей. Старший сын, Гарри, родился в 1864 году, получил образование в университете, после чего поступил в стражу, дослужился до офицера, но недавно уволился, чтобы вникать в дела фирмы и быть готовым сменить отца на посту руководителя. Младшая дочь, Анна, родилась в 1874 году, и сейчас она — самая популярная оперная певица города. Из-за ее романа с Саргоном Нанум-Мешем, главой демонической диаспоры, Грегори Мейхью поссорился с ней и исключил ее из завещания. Гарри продолжает поддерживать отношения с сестрой.

На заседаниях совета Грегори чаще всего поддерживает предложения семьи Кэмпбелл, почти всегда голосует против предложений Саргона Нанум-Меша и Виктора Бейера, однако в вопросах, связанных с бизнесом и промышленностью, Мейхью и Бейер забывают о разногласиях и выступают единым фронтом.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d10, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *внимание* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *знание (юридическое дело)* d8, *провокация* d8, *стрельба* d6, *убеждение* d10

Шаг: 5; **защита:** 5; **стойкость:** 5

Черты: *богатство+*

Изъяны: *враг (демоны), хромой*

Алехандро Энрике де Луис Кастро

Алехандро — сын Энрике Кастро, человека, основавшего стражу. Алехандро участвовал в собранном отцом ополчении и планировал записаться в стражу, когда она будет оформлена официально. После смерти Энрике Алехандро оказался в тени его образа и решил во что бы то ни стало проявить себя не хуже, чем отец.

Он поступил в университет на факультет права, а закончив обучение, записался в стражу, и начал свою карьеру рядовым патрульным. Постепенно он продвигался по службе, изучая стражу изнутри и понимая, что в ней остается все меньше того, что закладывал его отец. При Клаушвице реальная работа заменялась парадами и полировкой кокард, а горожане постепенно переставали верить в то, что стража может действительно защитить их от опасности.

Во время восстания клэпперов Клаушвиц долго не решался отдать приказ о жестком подавлении бунта, и только благодаря самоуправству Алехандро страже удалось сдержать беспорядки и не дать им охватить соседние районы. Клаушвиц был крайне недоволен своеволием молодого офицера, но канцлер Корнаро, который к тому времени уже начал подыскивать Клаушвицу замену, не дал уволить Кастро. В 1889 году канцлер отправил старого командора на пенсию и предложил Алехандро занять вакантное место. Алехандро согласился и рьяно начал реформировать стражу. Он полностью изменил внутреннюю структуру подразделений, создал следственное и криминалистическое отделения, а также провел множество других реформ, которые постепенно ведут к тому, что стражу снова начинают уважать горожане.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d8, *характер* d12, *сила* d8, *выносливость* d8

Навыки: *анализ текста* d6, *внимание* d8, *выслеживание* d6, *драка* d10, *знание (право)* d8, *стрельба* d10, *убеждение* d8

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6

Черты: *быстрая реакция, держать строй, командный голос, командный голос+, охотник на тигров, полезные связи (канцлер), полезные связи (стража), сила личности*

Изъяны: *герой, кодекс чести*

Джеймс Родни Бассет

Джеймс Бассет родился в Лондоне в 1830 году и с молодых лет занялся сыскной деятельностью. Он переехал в Паутину из Лондона в 1878 году, когда ему наскучила жизнь в английской столице, а интересные преступления стали случаться все реже и реже. Стража в то время находилась в упадке, и Джеймс без особых трудов стал одним из самых известных частных детективов Паутины. Но его в первую очередь

интересовали именно расследования, а не слава или деньги, поэтому когда Алехандро Кастро в 1890 году предложил ему возглавить только что созданное следственное подразделение стражи, Джеймс не раздумывая согласился, тем более что это давало ему хорошую возможность передать свой опыт следующему поколению.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d12, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *анализ текста* d12, *внимание* d10, *выслеживание* d10, *драка* d6, *знание (химия)* d8, *стрельба* d6, *уличное чутье* d10

Харизма: -2; **Шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5

Черты: *исследователь*

Изъяны: *дурной характер, любопытство*

Эмиль Паладини

Эмиль был сослуживцем Энрике Кастро и присоединился к его отряду после Затмения. Он участвовал во многих вылазках в Лимб, но все же остался в страже, когда был создан экспедиционный корпус. После гибели Клейсона и переподчинения стражи канцлеру Паладини начал жестко противостоять новому командору. В какой-то момент ему объяснили, что он может либо возглавить отряд таких же недовольных новым порядком стражей, который будет помогать экспедиционному корпусу и проводить большую часть времени в пустошах, либо однажды его найдут мертвым. Паладини решил, что первый вариант ему нравится больше, и с тех пор, несмотря на свой возраст, участвует в большинстве походов Проклятого отряда.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d8

Навыки: *внимание* d8, *выживание* d8, *драка* d10, *запугивание* d8, *стрельба* d10

Харизма: -2; **Шаг:** 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6

Черты: *боевая ярость, быстрая реакция, меткий стрелок, охотник на тигров, стремительность, упреждающий удар*

Изъяны: *враг (мелкий, Кустодес Умбра), уродство*

Демоны

Шасем Ха-Мехет

Жнец из двора Тени, много столетий проникавший на землю сквозь Завесу и добывавший новые души для Бездны. После того, как с людьми в Лимбе была налажена прямая торговля, влияние касты жнецов как добытчиков новых душ начало падать. Правда, довольно быстро им нашлось новое применение: благодаря хитрости, безжалостности и навыкам маскировки жнецы стали заниматься тайными операциями. Шасем Ха-Мехет стал главой разведки двора Тени, и постепенно

оказался не менее влиятельной фигурой при дворе, чем советник любого из домов.

Когда в Паутине появился портал на Небеса, из-за которого погиб предыдущий посол, демонам стало понятно, что ангелы тоже начали свою игру в Лимбе и, следовательно, необходимо развернуть скрытое, чтобы не повредить торговле с людьми, противостояние. Двор Тени уступил двору Крыла право назначить нового посла, но за это получил возможность назначить главу Эрин Куг-Муш, новой тайной службы Железного посольства. Им стал Шасем Ха-Мехет, обладающий большим опытом жизни среди людей. Некоторые демоны смотрят на это назначение как на повышение, некоторые считают, что советники двора таким образом решили избавиться от опасного конкурента. Сам же Шасем Ха-Мехет видит в этом новое испытание, по итогам которого он может подняться еще выше, если найдет ангелов в Лимбе, а может опуститься на самое дно, если провалит задание.

Характеристики: *ловкость* d12, *смекалка* d10, *характер* d10, *сила* d8, *выносливость* d8

Навыки: *внимание* d10, *выслеживание* d12, *выживание* d8, *запугивание* d10, *знание (оккультизм)* d6, *драка* d12, *колдовство* d8, *лазание* d6, *лечение* d8, *маскировка* d10, *провокация* d8, *стрельба* d10, *убеждение* d6

Черты: *амбидекстр, атака с двух рук, демоническая маска, мистический дар (демон), убийца*

Изъяны: *мстительность, самоуверенность, чужак, уязвимость*

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 4; **харизма:** -2

Силы: *кукла, невидимость, паучьи лапы, полет, проворство, сон, телепортация, ускорение, чтение мыслей*

ПС: 15

Раш Аха-Ганул

После гибели Эришум Нур-Эллиля новым послом стал Раш Аха-Ганул из двора Крыла. Официально он представлен людям как демон из касты советников, но на самом деле принадлежит к довольно низкой касте торговцев. Двор Крыла смог подняться в иерархии Бездны благодаря назначению даже такой фигуры, но назначить на должность посла мага или советника им бы никто не позволил.

Истинные полномочия Раш Аха-Ганула сильно ограничены: самостоятельно он может принимать решения лишь в вопросах торговли с людьми, во всем остальном он должен либо слушаться Шасема Ха-Мехета, либо консультироваться с советом Бездны, но Раш Аха-Ганул не оставляет мечты стать самостоятельной политической фигурой.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d10, *характер* d10, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *внимание* d8, *драка* d4, *запугивание* d6, *знание (бюрократия)* d8, *знание (оккультизм)* d10, *колдовство* d8, *провокация* d8, *убеждение* d10

Черты: *аристократ, демоническая маска, мистический дар (демон),*

харизматичный

Изъяны: *перестраховщик, уязвимость*

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 3; **харизма:** +4

Силы: *кукла, ослепление, оглушение, смятение, стрела*

ПС: 15

Саргон Нанум-Меш

Саргон был советником из двора Клюва, который пытался организовать заговор с целью разрушения сложившейся в Бездне системы власти, но заговор раскрыли и Нанум-Меш был вынужден бежать в Лимб. Прибыв в Паутину в 1882 году, он обратился к канцлеру с просьбой предоставить ему и его спутникам гражданство города. Железное посольство со своей стороны потребовало у властей города выдать его Бездне как преступника. Нанум-Мешу пришлось купить свободу и возможность поселиться в городе за рассказ о магии демонов, позволивший Стрейнджлаву совершить свое открытие.

Саргон Нанум-Меш

Нанум-Меш активно ведет научные исследования, он дважды инкогнито посещал Землю, чтобы изучить Завесу, за годы жизни в Лимбе собрал некоторое количество информации о Первом Городе и Исходе и твердо намерен докопаться до истины.

В 1892 году Саргон был избран в городской совет. Умен, обладает хорошим чувством юмора, финансирует научные изыскания и подающих надежды представителей искусства. Ценитель оперы. Его роман с Анной Мейхью, молодой оперной примой, является одной из самых популярных тем светских сплетен. Саргон не только публично раздает гранты ученым, но и поддерживает их с помощью Братства Шести Ключей. Это тайное общество поддерживает лучших ученых и магомехаников, желающих докопаться до самых глубоких тайн мироздания.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d12, *характер* d12, *сила* d8, *выносливость* d8

Навыки: *азартные игры* d6, *анализ текста* d10, *внимание* d10, *драка* d8, *запугивание* d10, *знание (история)* d12, *знание (оккультизм)* d10, *знание (религия)* d12, *колдовство* d10, *лечение* d10, *провокация* d8, *стрельба* d8,

убеждение d12, *уличное чутье* d8

Черты: *демоническая маска, железная воля, исследователь, лингвист, мистический дар (демон), привлекательность, харизматичный*

Изъяны: *враг (крупный, Железное посольство), любопытство,* уязвимость

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 4; **харизма:** +4

Силы: *доспех, замедление, иссушение, кукла, оглушение, ослепление, невидимость, неосязаемость, полет, сон, стрела, телепортация, чтение мыслей, щит*

ПС: 25

Гильдия магомехаников

Федерико Гальего

Федерико родился в богатой семье в Испании. Обучению он предпочитал пирушки и драки, поэтому университет так и не окончил. Он интересуется часовым делом, но на уровне хобби: зарабатывать на этом деньги он не смог. В 1883 году, после конфликта с родителями, переехал в Паутину. Техномагией Гальего занялся только для того, чтобы увеличить свои шансы на победу в уличных потасовках, но позже увлекся ею всерьез.

Ни одним по-настоящему прорывным изобретением он так и не отметился, но приложил массу усилий к тому, чтобы гильдия магомехаников имела серьезный вес в городе, занимался организацией гильдейских ассамблей и поисками меценатов. Сейчас Гальего представляет гильдию в городском совете.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *внимание* d6, *драка* d6, *знание (механика)* d8, *знание (физика)* d8, *ремонт* d8, *стрельба* d6, *техномагия* d10, *убеждение* d6

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5

Черты: *изобретатель*, ученый (механика, физика), магомеханик, мистический дар (техномагия)*

Изъяны: *любопытство, самоуверенность*

Снаряжение: комплект техномага 3 уровня

Силы: *волна, зоркость, ночное зрение, обработка неживой материи, оглушение, рассеивание, свет, сокрушение*

Андреас Карнакис

Андреас родился на утро после Затмения и то, что он остался в живых, можно считать настоящим чудом. Его мать умерла в родах, а отец погиб в 1874 году во время очередного нападения тварей Лимба. Андреаса из жалости взяли к себе соседи: они заботились о малыше, но полюбить его как родного так и не смогли. Андреас рос замкнутым и одиноким ребенком, хорошо учился и даже подрабатывал. Ему удалось скопить денег на базовый курс техномагии

и самое простое оборудование, и он приступил к экспериментам.

В 1889 году, в возрасте всего пятнадцати лет, он смог создать автоматон, способный перемещаться по сложному маршруту и объезжать препятствия. Эту конструкцию начали активно использовать в городе для продажи газет, а за Андреаса развернулась настоящая борьба между университетом и гильдией магомехаников.

На данный момент Андреас обучается в университете на оккультном факультете и при этом регулярно посещает семинары гильдии. Однако все попытки убедить его сделать выбор между гильдией и университетом приводят лишь к тому, что он отгораживается от внешнего мира и уходит в работу, поэтому пока ему предоставлена достаточно большая свобода действий.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d12, *характер* d10, *сила* d6, *выносливость* d8

Навыки: *внимание* d10, *драка* d6, *знание (механика)* d12, *знание (физика)* d10, *лечение* d8, *ремонт* d12, *стрельба* d6, *техномагия* d12

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5; **харизма:** –2

Черты: *изобретатель**, *магомеханик, мистический дар (техномагия), народный умелец, резонаторный контур*

Изъяны: *болезненность, дурной характер, упрямство*

Снаряжение: комплект техномага 4 уровня

Силы: *защита от окружающей среды, зоркость, ночное зрение, обработка живой материи, обработка неживой материи, паучьи лапы, проворство, рассеивание, свет, стрела, сокрушение, усилить параметр*

Альберт Берштайн

Восемьдесят пять лет. Талантливый инженер и изобретатель, окончил парижскую Политехническую школу, переехал в Паутину в 1878 году, заинтересовавшись возможностями, которые открывает бримстоун. После зарождения магомеханики живо принялся изучать новое направление и достиг в нем определенных высот. Когда от оккультного факультета университета отделилась гильдия магомехаников, он стал одним из ее основателей и вошел в совет гильдии. Ежегодно он выставляет на ассамблее новые изобретения.

Альберт Берштайн живет уединенно: его жена умерла пятнадцать лет назад, сын служит в артиллерии во французской армии, а дочь живет с мужем в Неаполе. Свободное от работы время один из основателей гильдии магомеханников посвящает своей страсти — пополнению коллекции человекоподобных автоматонов. В ней собраны практически все образцы, когда-либо выпущенные человеком — от старинных механических машин до самых современных изделий магомехаников. Нередко Берштайн сам собирает автоматоны для своей коллекции, также он изобрел механизм, позволяющий управлять автоматоном с помощью голоса.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d10, *характер* d8, *сила* d4, *выносливость* d4

Навыки: *внимание* d6, *запугивание* d6, *знание (анатомия)* d6, *знание (механика)* d8, *знание (физика)* d8, *лечение* d4, *провокация* d8, *ремонт* d8, *техномагия* d10, *убеждение* d10

Шаг: 4; **защита:** 2; **стойкость:** 5

Черты: *аристократ, изобретатель*, магомеханик, мистический дар (техномагия)*

Изъяны: *старость, толстяк*

Снаряжение: комплект техномага 3 уровня

Силы: *зоркость, ночное зрение, обработка живой материи, обработка неживой материи, свет*

Тайные общества и власть

Селина О'Коннел (Свана)

Свана была капелланом в том же отряде храмовой стражи, которому принадлежал и Маргейр. И после магического удара так же, как и он, продолжила наблюдения за тем местом, где был Первый Город, в ожидании, когда магические вихри ослабнут достаточно, чтобы можно было добраться до руин, скрытых под землей. Когда произошло Затмение, Свана как раз находилась неподалеку от города, поэтому она достаточно быстро выдала себя за погибшую женщину и стала жить среди людей.

Забавно, но когда в Лимбе появились демоны, Маргейр, воин, предпочел политические методы борьбы с их влиянием, в то время как Свана, бывшая капелланом, сделала ставку на насилие. Именно она стоит за созданием ордена святого Германа и за бунтами клэпперов. На данный момент Свана работает секретарем в страже, что позволяет ей оперативно получать важную информацию, необходимую для разработки планов борьбы с демонами.

Характеристики: *ловкость* d12, *смекалка* d10, *характер* d12, *сила* d10, *выносливость* d12

Навыки: *вера* d8, *внимание* d10, *выживание* d12, *выслеживание* d10, *драка* d12, *запугивание* d8, *метание* d8, *провокация* d12, *убеждение* d12, *уличное чутье* d12

Шаг: 8; **защита:** 8; **стойкость:** 8; **харизма:** +6

Черты: *ангельские крылья, ангельское превращение, боевая закалка, быстрая реакция, быстроногость, везение, везение+, защита от сверхъестественного, защита от сверхъестественного+, контратака, контратака+, крепкий орешек, мистический дар (ангел), несгибаемый, привлекательность, привлекательность+, харизматичный*

Изъяны: *герой, кодекс чести, упрямство*

ПС: 25

Силы: *великое исцеление, ускорение, проворство*

Особенности:

Ангельское превращение: Свана достигла невероятного совершенства в контроле над своим телом, поэтому ей не требуется проходить дополнительных проверок для удержания новой формы.

Родрик О'Честни

Младший дьякон Родрик О'Честни оказался ярым противником демонов. Недовольный мягкой позицией епископа по отношению к обитателям Бездны, он создал братство святого Варфоломея и активно выступал против торговли с Адом. Подобные выступления плохо вписывались в политику городских властей, поэтому большинство представителей братства арестовали и отправили на рудники. Родрика спасла Свана, при поддержке которой он создал новую организацию, орден святого Германа, который действует уже силовыми и террористическими методами. Родрик знает об истинной сущности Сваны и уверен, что действует в интересах Господа. Его активно разыскивает стража, поэтому он постоянно скрывается от преследования. Членам ордена он известен как Мишель Севет. Работает в городском архиве под именем Джеймса Аберфорда — запуганного, но очень исполнительного клерка.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d10, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *вера* d8, *внимание* d10, *драка* d4, *знание (история)* d10, *провокация* d8, *стрельба* d4, *убеждение* d10, *уличное чутье* d8

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5; **харизма:** +2

Черты: *полезные связи (Свана), харизматичный, фотографическая память*

Изъяны: *в розыске (крупный), кодекс чести, упрямство*

Оттавио Корнаро

Восьмой сын не очень богатого венецианского рода, прирожденный политик и хладнокровный интриган. Семья отправила его в Город Солнца в качестве помощника старшему брату, а когда того отозвали — Оттавио занял пост советника по торговле. После восстановления связей с внешним миром в 1875 году разругался с семьей, которая предложила ему уступить пост брату и снова стать его помощником. В 1877 году Корнаро пережил покушение на свою жизнь, потеряв в стычке глаз. В 1878 году после серии сложных переговоров и интриг проводит через городской совет решение об учреждении должности канцлера и получает эту должность. В последующие годы ему удалось сосредоточить в своих руках власть практически над всеми городскими структурами, городской совет сейчас исполняет исключительно декоративную роль.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d10, *характер* d12, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *внимание* d10, *драка* d8, *запугивание* d8, *знание (бизнес)* d10,

Оттавио Корнаро

знание (политика) d12, *провокация* d8, *стрельба* d8, *убеждение* d12

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5; **харизма:** +3

Черты: *аристократ, истинный джентльмен, привлекательность, полезные связи (Кустодес Умбра), полезные связи (Железное посольство), полезные связи (городской совет), полезные связи (стража), полезные связи (экспедиционный корпус), харизматичный*

Изъяны: *одноглазый, самоуверенность*

Марио Аванчини

Марио родился в Венеции, его семья состояла на службе у семьи Корнаро. В детстве он дружил с Оттавио Корнаро, а позже переехал вместе с ним Город Солнца как личный слуга. После того, как старший брат Оттавио вернулся в Венецию, Марио занял должность личного помощника младшего Корнаро. Хитрый и безжалостный, он помогал будущему канцлеру справляться с теми проблемами, которые невозможно было решить в рамках закона. Вполне естественным развитием карьеры Марио стало его назначение главой Кустодес Умбра, тайной полиции, подчиненной лично канцлеру, при этом верность его, безусловно, принадлежит человеку, а не должности, поэтому если кто-нибудь сменит Корнаро на посту канцлера города, то ему придется создавать тайную полицию заново.

Характеристики: *ловкость* d12, *смекалка* d10, *характер* d10, *сила* d8, *выносливость* d8

Навыки: *анализ текста* d8, *взлом* d8, *внимание* d10, *выслеживание* d10, *драка* d12, *запугивание* d8, *лазание* d8, *метание* d8, *провокация* d8, *стрельба* d12, *убеждение* d10

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 6

Черты: *быстрая реакция, меткий стрелок, охотник на тигров, смертельный выстрел, стальные нервы, стальные нервы+, убийца*

Изъяны: *дурная привычка (крупный, кокаин), мстительный (крупный)*

Анна Мейхью

Младшая дочь Грегори Мейхью, родилась в 1870 году. Удивительный голос позволил ей сделать стремительную карьеру в оперном театре. Сейчас Анна Мейхью — одна из самых выдающихся оперных певиц в Европе, именитые композиторы пишут оперы специально в расчете на то, что она сыграет главную роль. После гастролей в 1891 году она хотела уехать из Паутины, устав от серости Лимба, однако Саргон Нанум-Меш, большой поклонник ее таланта, убедил ее не делать этого. У них завязался роман, который отец девушки категорически не одобрил. Она решила остаться с любимым, после чего Грегори Мейхью перестал разговаривать с дочерью и вычеркнул ее из завещания.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d4, *выносливость* d4

Навыки: *внимание* d6, *убеждение* d8

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 4; **харизма:** +4

Черты: *харизматичный, привлекательность*

Федерико Джордано

Ректор академии художеств, попавший на эту должность благодаря мощной протекции семьи Костелло, Благодетелей Восхода. Сами Костелло, несмотря на титул благодетелей, выкупленный у Оттавио Корнаро, не имеют места в совете из-за своей плохой репутации, впрочем, вполне заслуженной. Поэтому они решили попробовать провести своего человек в совет по квоте для деятелей культуры. До получения должности ректора Федерико был бухгалтером семьи Костелло и успешно манипулировал с фискальной отчетностью семьи, укрывая от властей преступные доходы Костелло.

Впрочем, академия только выиграла от назначения такого ректора-финансиста — дела учебного заведения резко пошли в гору. Федерико Джордано безо всякого смущения признался, что ничего не смыслит в изобразительном искусстве, и оставил руководство учебным процессом профессорам, а сам занялся финансовыми делами академии. Ведет он их весьма неплохо. Правда, фискальный знаток и крючкотвор, если ему вдруг посчастливится изучить отчетность учебного заведения, сможет обнаружить в ней следы нескольких странных афер, доход от которых составил один сол. Но в этом нет ничего загадочного: просто Федерико время от времени тренируется, чтобы не терять навыки финансового махинатора.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *анализ текста* d10, *внимание* d10, *знание (экономика)* d12, *убеждение* d8

Фолквэр Йенсен

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5; **харизма:** +2

Черты: *харизматичный*

Изъяны: *самоуверенность, жадность (мелкий)*

Епископ Фолквэр Йенсен.

Родился в 1825 году в языческой Скандинавии, в молодости промышлял бандитизмом, но однажды в тюрьме оказался в одной камере с истово верующим католиком и уверовал сам. После этого он завязал с неправедной жизнью и стал проповедником. В возрасте двадцати пяти лет был рукоположен в священники, а в сорок лет стал епископом Города Солнца. Добродушен, громогласен, большой любитель пива и хорошей еды. Последние десять лет ежегодно занимается организацией боксерского турнира. Ходят слухи, что он сам участвует в подпольных боях, но однозначно подтвердить это никому не удалось.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d8

Навыки: *вера* d8, *внимание* d6, *драка* d10, *стрельба* d6, *убеждение* d8, *уличное чутье* d8

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7; **харизма:** +2

Черты: *бугай, харизматичный, мастер боевых искусств, тяжелая рука*

Изъяны: *транжира, упрямство*

Марко Костелло

Дон семьи Костелло, контролирующей большую часть борделей в Паутине. Марко пришел к власти после Затмения и гибели старого дона. Когда Оттавио Корнаро еще не был канцлером и только боролся за власть над городом, Марко оказал ему ряд услуг, за которые потребовал титул Благодетеля Восхода, чтобы получить место в городском совете. Корнаро согласился, но остальные аристократы остались недовольны тем, что мафиози поставили на одну ступеньку с ними. Юристы знатных семей нашли зацепку в законодательстве, в соответствии с которой представитель семьи Костелло не может стать членом городского совета. Марко продолжает бороться за вожделенное кресло советника, а пока в совете присутствует полностью лояльный ему Федерико Джордано.

Любитель красивой и спокойной жизни, Марко многое сделал для прекращения войны банд в конце 1870-х. Интересно, что из пяти лидеров группировок, которые были уничтожены Кустодес Умбра для устрашения остальных, трое были прямыми конкурентами Марко, и только благодаря их смерти семья Костелло смогла занять лидирующее положение в криминальном мире Паутины.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d8

Навыки: *внимание* d6, *драка* d8, *запугивание* d8, *провокация* d8, *стрельба* d8, *убеждение* d12, *уличное чутье* d10

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6; **харизма:** +2

Черты: *полезные связи (стража), харизматичный*

Изъяны: *жадность (крупный), транжира, упрямство*

Лай Чжун

Уроженец Гонконга, Лай Чжун приехал в Паутину в конце 1875 года, с первой большой волной иммигрантов, в которой было очень много китайцев. Хороший боец и отличный стратег, он смог с десятком друзей установить контроль над несколькими районами, в которых он собирал дань с лавочников. К 1878 году Лай Чжун объединил большую часть действовавших в городе триад и контролировал уже немалую часть города, занимаясь поставками опиума и содержанием опиумокурилен.

Со временем против триад объединились многие бандиты-европейцы, и противостояние уличных банд вышло на новый уровень. К моменту, когда в конфликт вмешались Кустодес Умбра, триады уже потеряли большую часть курилен, однако по-прежнему контролировали значительную долю поступающей в город контрабанды, потому Лай Чжун согласился на переговоры, опасаясь в противном случае потерять все.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d8

Навыки: *внимание* d8, *драка* d12, *знание (контрабанда)* d8, *маскировка* d8, *провокация* d8, *стрельба* d12, *убеждение* d6, *уличное чутье* d8

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 6

Черты: *амбидекстр, атака с двух рук, мастер боевых искусств, тяжелая рука*

Изъяны: *жадность (крупный), мстительность (крупный)*

Рудольф Лански

Выходец из местечка под Минском, Рудольф с родителями переехал в Город Солнца в 1867 году в поисках лучшей жизни. Его родители погибли при Затмении, а молодой Рудольф, не имеющий средств к существованию, примкнул к одной из уличных банд. Умный, хладнокровный и безжалостный, он быстро стал лидером. Понимая, что люди в отчаянной ситуации хватаются за любой шанс, Рудольф убедил свою банду заняться игорным бизнесом. Шулерские приемы он освоил еще в юности, поэтому лично обучал всех крупье, а нередко и сам вставал на их место.

К 1875 году в игорных домах, принадлежащих Лански, оставили свои последние сбережения многие люди, а во время бандитских войн люди Лански практически полностью вытеснили китайские триады из торговли опиумом, добавив опиумокурильни к игорной империи. Сам Рудольф ведет достаточно скромный образ жизни, его больше привлекает власть, чем богатство. Он давно не участвует в операциях лично, но по-прежнему остается опасным противником.

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d10, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d8

Навыки: *азартные игры* d10, *внимание* d10, *драка* d10, *знание (экономика)* d8, *маскировка* d8, *провокация* d8, *стрельба* d10, *убеждение* d8, *уличное чутье* d10

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6; **харизма:** +2

Черты: *везение, харизматичный, шулер*

Изъяны: *жадность (мелкий), упрямство*

Ценности в подземельях

В ходе приключений, особенно связанных с древними руинами, герои могут натолкнуться на разнообразные артефакты. Вы можете воспользоваться данными таблицами, чтобы определить параметры каждой конкретной находки. Мы рекомендуем «оставлять» 1–2 артефакта в сильно разрушенных или мелких зданиях и 3–5 в крупных, вроде крепостей и небольших городков.

Вначале используйте таблицу типов предметов, чтобы определить назначение артефакта, потом для каждого предмета совершите проверки по указанным дополнительным таблицам, чтобы понять его характеристики.

Тип предмета

d10	Тип предмета	Дополнительные проверки	Примечания
1	предмет быта	тип предмета, материал	
2	украшение	тип предмета, материал, магия	
3	оружие	тип предмета, материал, магия	
4	статуэтка	сюжет, материал	
5	механизм	тип предмета	
6	ритуальный предмет	тип предмета, материал, магия	
7	останки		для героев они выглядят как фрагменты ростовых статуй из молочного опала, красного карнеола или черного авантюрина.
8	свиток	содержание	алфавит героям неизвестен, однако непонятным образом большую часть слов удается прочесть.

9	доспехи	тип предмета, материал, магия	
10	монеты		сильно стершиеся, в основном медь, изредка серебро, можно различить какой-то профиль.

d12	Оружие	Урон	Дополнительно
1	нож	*сила*+d4	
2	меч	*сила*+d6	
3	двуручный меч	*сила*+d10	защита -1, двуручное
4	топор	*сила*+d8	
5	копье	*сила*+d6	защита +1, дальность 1, двуручное
6	алебарда	*сила*+d8	дальность 1, двуручное
7	метательный кинжал	*сила*+d4	дальность 3/6/12
8	чакра	*сила*+d6	дальность 5/10/15
9	праща	*сила*+d4	дальность 4/8/16
10	посох	*сила*+d4	защита +1, дальность 1, двуручное
11	кистень	*сила*+d6	игнорирует щит и укрытие
12	чекан	*сила*+d6	ББ 1

d8	Доспех
1	шлем
2	нагрудник
3	наруч
4	поножи
5	перчатка
6	наплечник
7	щит
8	маска

d12	Украшение
1	кольцо
2	серьга
3	ожерелье
4	фибула
5	браслет
6	обруч

7	брошь
8	пояс
9	пуговицы
10	медальон
11	пряжка
12	печатка

d12	Бытовой предмет
1	тарелка
2	курительная трубка
3	шкатулка
4	светильник
5	кубок
6	кувшин
7	кукла
8	ножны
9	инструменты
10	солнечные часы
11	флакон
12	зеркало

d12	Содержание свитка
1-6	нечитаемо
7	купчая
8	договор о работе
9	долговая расписка
10	краткая молитва Вседержителю
11	часть описания механизма
12	кусок исторической хроники

d12	Механизм
1-6	набор искореженных шестеренок
7-9	относительно сохранившийся фрагмент механизма
10	музыкальная шкатулка
11	механическая статуэтка
12	механическая птица

d12	Ритуальный предмет
1	кинжал
2	маска
3	курительница для благовоний
4	чаша
5	скипетр
6	головной убор
7	медальон с изображением звезды
8	медальон с изображением птичьего глаза
9	ритуальный молот
10	сфера
11	колокол
12	гонг

d8	Материал
1	серебро или серебрение
2	золото или позолота
3	бронза
4	железо
5	дерево
6	стекло
7	керамика
8	кость

d12	Сюжет
1	демон ведет судебное разбирательство между ангелом и человеком
2	ангел борется с чудовищем
3	человек, работающий над механизмом
4	человек-скульптор за работой
5	ангел с поднятым мечом
6	демон в плаще и с кинжалом
7	поединок двух ангелов
8	демон, покупающий кинжал у человека
9	ангел, покупающий доспех у человека
10	человек и демон, преклонившие колени перед ангелом
11	демон-торговец
12	разговаривающие демоны

d12	Магия
1-6	отсутствует
7-9	остаточное излучение (заметно только при применении силы *увидеть сверхъестественное*)
10-11	слабое магическое свечение
12	аспект или атакующая сила разового применения

Готовые приключения

Приключения в «Городе Парового Солнца» лучше всего выстраивать в трех основных жанрах: детектив, викторианские ужасы и приключения. Далее вы сможете найти примеры приключений для каждого из этих жанров. В «Деле о крылатой статуэтке» игрокам предстоит найти заказчиков ограбления особняка, принадлежащего офицеру экспедиционного корпуса, в «Доме забытых» — выбраться из дома с привидениями, провалившегося под землю двадцать лет назад, а в «Пути пилигрима» герои смогут узнать некоторые секреты истории Лимба и подробности подковерных интриг Паутины.

Все три приключения подходят для неопытных персонажей и написаны в расчете на группу, представляющую собой частное детективное агентство, хотя при необходимости могут быть переделаны и под персонажей с другим родом занятий.

В каждом приключении вы найдете предысторию, описания ключевых сцен и краткую подборку новостей, о которых игроки могут узнать из газет. Если игроки являются частными детективами, то, скорее всего, они ежедневно покупают газеты, чтобы быть в курсе происходящего в городе. Если же герои далеки от новостной повестки, то с заголовками их могут ознакомить мальчишки — продавцы газет, на всю улицу нахваливающие свой товар. Жирным выделены те новости, которые могут оказаться полезными в ходе дальнейших приключений.

Пример группы

Детективное агентство «Артейно и компаньоны»

Алессандро Артейно. 25 лет.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6

Навыки: *анализ текста* d8, *взлом* d4, *внимание* d8, *драка* d4, *маскировка* d4, *стрельба* d4, *убеждение* d6, *уличное чутье* d8

Шаг: 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5

Изъяны: *два мелких и один крупный*

Черты: *исследователь, бдительный, полезные связи (криминалитет)*

Алессандро родился в Городе Солнца в 1869 году; его отец, Октавио Артейно, был владельцем небольшой лавки. Мать, Сабрина, также происходила из семьи буржуа. После Затмения отец вступил в ополчение, участвовал в защите города и нескольких небольших вылазках за его пределы. К сожалению, из последней своей экспедиции он не вернулся, но семья, потеряв кормильца, выжила благодаря пенсии, которую город платил вдовам и сиротам погибших стражей. Мальчик смог окончить школу и даже поступить на факультет права.

Из-за неугомонного нрава и склонности к безрассудным выходкам Алессандро отчислили с третьего курса, после того как он вскрыл сейф в кабинете ректора и запер в нем кота. Пару месяцев Алессандро валял дурака, и из этого блаженного состояния его вывела очередная семейная трагедия: бесследно исчезла его мать. За несколько недель безрезультатных поисков Алессандро понял, что у него неплохо получается договариваться с людьми и находить информаторов — в общем, вести сыскную деятельность. Оплакав пропавшую мать, он решил зарабатывать на жизнь работой детектива.

Джейн Одри Грей. 24 года.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d4, *выносливость* d4

Навыки: *анализ текста* d6, *внимание* d8, *знание (анатомия)* d6, *лечение* d8, *убеждение* d8 +2 *очка навыка*

Харизма: +2; **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 4

Изъяны: *герой и два мелких*

Черты: *везение, харизматичный, целитель*

Родители Джейн переехали в Город Солнца в 1871 году, когда малышке исполнился годик. Ее мать Женевьева Грей пропала при Затмении; как выяснилось позже, той ночью она зачем-то отправилась в университет. После потери жены отец Джейн, Габриэль Грей, профессор медицины, с головой ушел в работу. Маленькая Джейн росла в стенах университета, где за ней присматривали коллеги отца. Единственным человеком, который по-настоящему уделял внимание маленькой Джейн, был Якоб Брадшо, двоюродный брат ее отца. Путешественник и археолог, он участвовал в экспедициях как в Лимбе, так и во внешнем мире. Практически все, что Джейн знает о Земле, она почерпнула из рассказов «дяди Якоба».

Окончив школу, Джейн пошла по стопам отца и поступила на медицинский факультет. В университете она познакомилась с Алессандро, а через несколько лет он пригласил ее помощницей в свое детективное агентство.

Кинг Шульц. 31 год.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d10, *характер* d4, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *внимание* d8, *знание (инженерное дело)* d8, *знание (физика)* d8, *ремонт* d10, *стрельба* d6

Шаг: 4; **защита:** 2; **стойкость:** 5

Изъяны: *хромота и два мелких*

Черты: *изобретатель*, слепой механик, везение*

Кинг родился в Берлине. Он с детства интересовался механизмами, и родители всячески поддерживали этот интерес, считая карьеру инженера вполне достойной. После школы он поступил в парижскую Политехническую школу, одно из лучших учебных заведений мира для инженеров. Там его заметили представители фирмы «Точные механизмы Коулсона, Коулсона и Вудса» и предложили работу в Паутине. Кинг согласился и несколько лет проработал инженером на их фабрике.

Однажды из-за несчастного случая Шульц получил серьезную травму ноги, от которой так до конца и не оправился. После этого он попытался заставить своих работодателей пересмотреть взгляды на безопасность производства, и его уволили, сочтя смутьяном и приверженцем клэпперов. Другие фабрики не хотели брать его на работу, поэтому однажды, наткнувшись на объявление Алессандро Артейно о том, что в детективное агентство требуется помощник, разбирающийся в механизмах, Кинг не раздумывая предложил свою кандидатуру.

Василий Вагнер. 28 лет.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d10, *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d4

Навыки: *азартные игры* d8, *внимание* d6, *знание (химия)* d6, *ремонт* d6, *техномагия* d10, *убеждение* d6

Шаг: 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 4

Изъяны: *дурная привычка (крупный, кокаин) и два мелких*

Черты: *амбидекстр, аристократ, мистический дар (техномагия)*

Силы: *стрела, ночное зрение*

Василий родился в богатой семье обрусевших немцев. Родители приложили все усилия для того, чтобы избаловать обожаемого сына, но, к счастью, парнишка оказался достаточно умен и целеустремлен, чтобы получить хорошее образование в промежутках между студенческими пьянками и романтическими похождениями. Заскучав в Европе, он отправился в Паутину, где заинтересовался техномагией. Он записался на университетские курсы и даже с некоторым удивлением обнаружил у себя талант к занятию техномагией.

Однажды на курсах он подслушал разговор студентов, которые бурно обсуждали выходки некоего Алессандро Артейно, и решил, что должен познакомиться со столь выдающимся человеком. Василий узнал, что Артейно ищет сотрудников для своего детективного агентства, и подумал, что ему подойдет интересная работа сыщика, которая не даст заскучать и позволит зарабатывать средства в компании близких по духу людей.

Ева-Лотта Борг. 22 года.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d4, *выносливость* d4

Навыки: *анализ текста* d6, *азартные игры* d6, *внимание* d6, *выслеживание* d4, *вера* d8, *взлом* d4, *лазание* d4, *маскировка* d4, *убеждение* d6

Харизма: +2; **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 4

Изъяны: *коротышка и два мелких*

Черты: *везение, мистический дар (чудотворец), харизматичный*

Прошлое Евы-Лотты покрыто тайной. На вид это очень скромная и даже застенчивая девушка, регулярно посещающая церковь и внимательно слушающая проповеди епископа Йенсена. При этом она умеет делать вещи, которые не свойственны девушкам из приличной семьи. Например, Ева-Лотта прекрасно знает правила популярных азартных игр и обладает навыками шулера, умеет вскрывать замки, незаметно следить за людьми и сама прекрасно скрывается от погони.

Возможно, Ева-Лотта, уроженка языческой Скандинавии, повторила путь своего земляка, Фолквэра Йенсена, который был бандитом, но уверовал, отбросил старый путь и стал священником. Ева-Лотта действительно верит глубоко и сильно — настолько, что иногда Господь дарует ей возможность творить чудеса.

Джонни. 29 лет.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d4, *характер* d6, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *азартные игры* d4, *драка* d8, *внимание* d4, *выслеживание* d4, *запугивание* d6, *провокация* d6, *стрельба* d8, *убеждение* d6

Харизма: +2; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5

Изъяны: *в розыске (мелкий), один мелкий и один крупный*

Черты: *везение, мастер боевых искусств, харизматичный*

Джонни — простой парень, любитель хорошей драки, выпивки и женщин. Он родился и вырос в Америке. Когда родина ему наскучила, он взял билет на пароход до Лондона, истратив все свои сбережения, а из Англии, перебиваясь случайными заработками, добрался до Паутины. В Паутине он устроился вышибалой в борделе. Скорее всего, Джонни так бы и состарился на этой работе — подпирая плечом дверной косяк и постепенно спиваясь, но на его счастье однажды в бордель заглянул Алессандро Артейно. На тот момент дела агентства шли весьма неплохо, но очень не хватало человека, способного решить проблемы, требующие применения грубой физической силы. Алессандро предложил Джонни должность своего помощника по связям с общественностью, и Джонни радостно согласился.

Дело о крылатой статуэтке

Предыстория

Эрин Куг-Муш постоянно ищут в городе людей, работающих на ангелов. Их шпионы подслушали, что в экспедиционном корпусе разговаривали о неком «каменном ангеле», который сейчас хранится в особняке, принадлежащем Альберту Грегсону, офицеру третьей экспедиции. Демоны предположили, что речь может идти об окаменевшем ангеле или о древнем артефакте, интересном для изучения, даже если он не обладает мощными магическими свойствами. Представители Эрин Куг-Муш наняли бандитов Ли Вей Хонга, известного также как Три Глаза, чтобы те пробрались в особняк, когда его хозяева будут в экспедиции.

Агентурная сеть ордена Альбатроса, конечно, уступает сети Эрин Куг-Муш, но все же в ордене узнали о готовящемся ограблении и поняли, что надо действовать немедленно, чтобы спасти окаменевшего Маргейра, лежащего в подвале особняка Грегсона. Представителям ордена необходимо решить три задачи: не дать бандитам добраться до Маргейра, узнать, кто стоит за ограблением, и если это окажутся демоны, то не дать им поводов думать, что они на верном пути.

Перевозить ангела было рискованно: если ограбление спланировано демонами, то они наверняка установили наблюдение за домом. Поэтому члены ордена решили поставить декоративную статую ангела в одну из комнат дома, в которую грабителям будет легко попасть, в надежде на то, что они примут ее за свою цель. В подвале, где находился Маргейр, разместили отряд бойцов из экспедиционного корпуса, которые должны были уничтожить бандитов, если те все же решат обыскать дом полностью.

Помимо этого представители корпуса связались с Уильямом Доджсоном, известным в городе посредником, с просьбой найти людей, не обладающих широкой известностью, но способных эффективно проследить за грабителями и установить заказчиков. Выбор Доджсона пал на детективную контору «Артейно и компаньоны», роли сотрудников которой и предлагаются игрокам.

О чем пишут в газетах

⬠ В оперном театре ожидается премьера новой постановки оперы Вагнера «Золото Рейна». Одну из главных ролей исполняет несравненная прима Анна Мейхью.

⬠ «Точные механизмы Коулсона, Коулсона и Вудса» планируют установить на улицах города двадцать новых механических театров из серии «Механический Шекспир». В новых аппаратах будут заложены лучшие сцены из таких знаменитых комедий как «Сон в летнюю ночь» и «Буря».

⬠ **Специалисты из университета приступили к раскопкам крепости, найденной к северо-востоку от города. Напоминаем нашим читателям, что ранее аналогичная крепость была обнаружена к юго-востоку от города, а на юго-западе были найдены руины схожей конфигурации.**

⬠ Городской совет рассмотрит вопрос об установке квот на экспорт листовой красной стали.

Первая сцена: заказ

Детективное агентство «Артейно и компаньоны» переживает не лучшие времена: серьезных заказов не было уже довольно давно, через неделю необходимо вносить плату за аренду офиса, а денег в кассе нет и в ближайшее время доходов не ожидается. Утром 21 октября 1894 года на пневмопочту агентства приходит капсула с письмом от Уильяма Доджсона, эсквайра, известного в городе посредника. Он предлагает хорошо оплачиваемую работу без особого риска и приглашает встретиться в его офисе в два часа пополудни, чтобы обсудить подробности.

Контора Доджсона находится во внутреннем кольце сектора Восхода, герои могут добраться до нее паровым трамваем примерно за полчаса (заплатив по пять солов за человека), либо паровым экипажем за пятнадцать минут (что будет стоить примерно тридцать солов). Это весьма приличный деловой район, на улицах достаточно чисто, мусор вывозят регулярно. Доджсон снимает офис в трехэтажном конторском здании, на первом этаже которого располагается дорогая табачная лавка, а в здании напротив работают бакалея и книжная лавка.

На углу девушка лет двадцати торгует бумажными цветами.

Доджсону на вид около сорока пяти — пятидесяти лет, это полный, круглолицый и слегка лысеющий господин. У него светло-русые волосы и аккуратно подстриженные усы щеткой. Его одежда говорит о достатке и респектабельности: костюм-тройка, шейный платок с дорогой булавкой, на вешалке висит его цилиндр. Посредническая работа явно приносит ему неплохие деньги: в конторе пахнет натуральным кофе, а на каминной полке можно заметить коробку дорогих сигар «Новое солнце».

Доджсон сообщает игрокам, что представляет интересы экспедиционного корпуса и рассказывает, что от них требуется наблюдать за особняком Альберта Грегсона в период с 23 по 25 октября в ожидании возможного ограбления. Если воры заберутся в особняк, препятствовать им не надо, детективам необходимо будет только проследить за преступниками, чтобы выяснить, кто их нанял. Он обещает очень неплохо оплатить эту работу: 1000 солов за слежку, из которых 400 выплачиваются авансом. Если детективам удастся вычислить заказчика, то в качестве премии заказчик выплатит еще 500 солов, кроме того, он берет на себя компенсацию всех аргументированных накладных расходов.

Уильям Доджсон: *Добрый день, уважаемые. Я очень рад, что вы откликнулись на мое предложение. Сейчас принесут кофе, а пока я введу вас в курс дела. Дело достаточно тонкое, поэтому, надеюсь, вы понимаете, что все это должно остаться между нами. Я представляю интересы офицера третьей экспедиции экспедиционного корпуса Альберта Грегсона. Недавно он узнал, что его дом планируют обокрасть, когда он с семьей отправится по делам в Париж. Преступники охотятся за редкой статуей ангела, найденной во время раскопок в пятнадцати километрах от города. Моего клиента очень интересует личность заказчика этого преступления, поэтому настоящая статуэтка будет спрятана, а преступникам подсунут подделку.*

На этом месте в дело вступаете вы, вам нужно будет вести наружное наблюдение за особняком и проследить за преступниками, если кража состоится. Итак, вы готовы взяться за эту работу? Отлично. Мистер Грегсон будет отсутствовать с 23 по 25 число, то есть к работе необходимо приступить послезавтра. Насколько нам известно, для совершения кражи могла быть нанята банда Ли Хонга, я подготовил для вас краткое досье, хотя я уверен, учитывая репутацию агентства, что в вашей картотеке есть и более подробная информация. Завтра вы сможете осмотреть особняк, чтобы понять, как лучше работать. Мы предполагаем, что за домом может вестись наблюдение, поэтому вы прибудете в дом, как сотрудники фирмы, обслуживающей паровые котлы. Вас встретит дворецкий, он будет все время действовать в рамках этой легенды.

Вторая сцена: подготовка

Экспедиционному корпусу известно, что для ограбления нанята банда Ли Хонга, эту информацию и основные приметы членов банды герои получают от Доджсона вместе с описанием задания. В случае успешной проверки *анализа текста* игроки находят дополнительную информацию по банде в своей картотеке (расскажите им состав банды и примерные характеристики каждого из ее членов).

Героям предлагается осмотреть особняк Грегсона. Как и обещал Доджсон, чтобы не привлекать внимание демонов, для осмотра им предоставляют форменную одежду и паровой экипаж с маркировкой фирмы «Браун и сыновья», занимающейся обслуживанием паровых котлов.

Особняк представляет собой здание в классическом стиле, построенное еще до Затмения. Раньше перед ним был небольшой парк, теперь от него остались только черные засохшие остовы деревьев: к сожалению, в Паутине практически нет растений. Детективов встречает дворецкий, Альфред Майлз, который сопровождает их при осмотре прилегающей территории и крыла с библиотекой, в которой хранится статуэтка. Альфред придерживается легенды о котлах даже внутри дома, на случай магической прослушки. Осмотр показывает, что наиболее удобным путем отхода является задняя дверь, выходящая в небольшой проулок позади дома, однако нельзя исключать и того, что преступники покинут дом через центральный вход или окна библиотеки.

Альфред Майлз: *Добрый день. Хозяин просил передать, что возникли проблемы с паровыми трубами в библиотеке, а также с трубами, ведущими к беседке на территории парка. К сожалению, предыдущий подрядчик оказался недобросовестным и не оставил планов прокладки труб за пределами дома, поэтому, скорее всего, вам придется осмотреть территорию парка, чтобы найти их местоположение.*

За центральным входом в дом и окнами библиотеки удобно следить с веранды кафе «Латунный фазан», расположенного через дорогу от особняка. Кафе работает круглосуточно, однако, чтобы избежать проблем и не привлечь к себе лишнего внимания, потребуется что-то заказывать. В этом секторе заведения уже недешевы, поэтому за ночь наблюдений на еду и напитки придется потратить по пятнадцать-двадцать солов на человека.

Наблюдать за черным входом сложнее, однако проулок за домом плохо освещен, и человек, обладающий навыками маскировки, вполне может попытаться спрятаться в нем. Проулок заканчивается тупиком и достаточно узок, поэтому укрыться можно только в тупиковой его части.

В доме установлена техномагическая сигнализация, которая при

активации отправляет капсулу с сообщением в стражу по дополнительному каналу пневмопочты, однако до прибытия стражи пройдет минимум сорок минут.

Если среди тех, кто осматривает дом, есть техномаг и он решает применить силу *увидеть сверхъестественное*, то он может заметить странный молочно-белый магический фон за дверью в подвале. Эта информация может быть полезной в одном из следующих приключений. Если во время операции игроки попробуют сунуться в подвал, то они столкнутся с отрядом из десяти членов экспедиционного корпуса, и вне зависимости от исхода столкновения дело будет считаться проваленным.

Альфред Майлз: *Уверяю вас, котел в полном порядке, поэтому вам совершенно ни к чему ходить в подвал.*

Третья сцена: ограбление

Ограбление происходит в ночь с 23 на 24 октября. Погода стоит достаточно промозглая, тех, кто занял наблюдательную точку в «Латунном фазане», спасают горячие напитки, а вот тому, кто остался в проулке, довольно холодно. Около одиннадцати вечера недалеко от особняка останавливаются два паровых кэба. При успешной проверке *внимания* наблюдатели в кафе замечают еще две машины, подъезжающие к выходу из проулка за домом. Через полчаса появляется банда Ли Хонга, они не особо таясь используют парадный вход, причем по скорости открытия двери можно сделать вывод, что у них есть ключ от дома.

Преступники действуют быстро и забирают только статуэтку из библиотеки. Через пятнадцать минут Ли Вей Хонг и Мей Ю Ксиаоли выходят через центральную дверь и садятся в припаркованные кэбы, которые тут же отъезжают. Зен Ксу Лонгвей покидает дом через черный ход, после чего пару минут стоит в проулке и курит самокрутку. За это время Джен Кси выбирается через окно. Чтобы его заметить, требуется встречная проверка *наблюдательности* героев против *маскировки* Джен Кси. Если герои пытаются его преследовать, то у них на пути встает Зен Ксу, давая Джен Кси время ускользнуть. Стрелять в Джен Кси не получается из-за того, что проулок очень узкий. Вскоре с улицы слышен звук отъезжающего кэба, после чего Зен Ксу также выходит из проулка, садится в кэб и уезжает.

У каждого из членов банды при себе объемная сумка, в которой может быть статуэтка. Определить точно, кто ее взял, герои не могут ни при каких условиях.

Интермедия: погони и поиски

Бандиты отправляются в свои убежища: Ли Вей, Мей Ю и Зен Ксу едут в заброшенный дом во внешнем круге сектора Заката, а Джен Кси в доходный дом, расположенный на внешней стороне среднего кольца сектора Восхода.

У героев есть несколько способов выйти на лежки банды. Они могут взять кэб и преследовать экипаж с Ли Вей Хонгом или Мей Ю Ксиаоли. В этом случае они узнают квартал, а при успешной проверке *внимания* еще и конкретный дом. Если они остаются наблюдать, то могут определить дом после того, как туда прибудут другие члены банды. Первым приезжает кэб с Ли Вей Хонгом, вторым — с Мей Ю, третьим — с Зен Ксу, если он смог покинуть проулок за домом. Джен Кси к этому дому не приезжает. В этой ситуации герои узнают адрес лежки около шести часов утра.

Также герои могут запомнить компанию, которой принадлежат кэбы, и поговорить с кэбменами. Каждый из кэбменов запрашивает за информацию около десяти солов, при успешной проверке *убеждения* цена может быть снижена вдвое. Этот способ требует времени, информацию удается собрать примерно к десяти часам утра.

Джим Лонг, кэбмен: *Может и возил, что я, всех пассажиров запоминаю, по-вашему? И вообще, у меня только что кончилась ночная смена, я хочу спокойно позавтракать и отправиться к своей старушке. Что, угощаете завтраком? Ну, за завтраком и разговор лучше идет. Да, возил сегодня ночью узкоглазого, забрал его из дорогого района, а увез на Механический переулок, это в секторе Заката, во внешнем круге, форменные трущобы. Подозрительно, да, но здесь каждый второй пассажир подозрительный, с таких я просто деньги вперед беру.*

Еще один источник ценной информации — уличные мальчишки. Они предоставят нужные героям данные за двадцать пять солов, при успешной проверке *уличного чутья* информация будет в распоряжении героев уже к десяти утра, в противном случае детективы будут располагать нужными данными только к обеду. Если герои начнут искать информацию о том, куда уехал Джен Кси, только после четвертой сцены, то добыть ее они смогут около шести часов вечера.

Боб, вожак уличных мальчишек: *Да сэр, мы живем на улицах Паутины и можем узнать то, что вам надо. (Шмыгает носом.) По солу на брата и еще десять солов тому, кто найдет информацию.*

Если герои смогли собрать подробное досье на Джен Кси, то они могут обратиться к Лиззи. Утром она спит после бурной ночи и в кабаре появится только около часа дня. На момент прихода героев она пытается разобраться со сломавшимся украшением на платье. Если помочь

ей с починкой (понадобится успешная проверка *ремонта*), убедить ее (успешная проверка *убеждения*) или предложить ей пятьдесят солов, то она расскажет, что Джен Кси, вроде бы, снимает квартиру где-то недалеко от кабака с названием «Паучье жвало».

Примечание: если герои попробуют искать Лиззи до ограбления, то обнаружить ее не получится: она взяла выходные на работе и провела несколько дней с новым любовником.

Лиззи: *Да как у вас вообще поворачивается язык произносить имя этой скотины. Негодяй, ублюдок, обещал жениться на мне, увезти меня из города и сбежал. Нет, многие кавалеры пытаются врать мне подобным образом, но ему почему-то поверила, а он сбежал, негодяй. Что, вы хотите ему отомстить за что-то? Энн говорила, что недавно видела его где-то в районе мерзкого бара «Паучье жвало», это на внешней стороне среднего кольца сектора Восхода. Если найдете этого узкоглазого урода — вдарьте ему за меня несколько раз.*

Четвертая сцена: гибель банды

Дом, в котором проживает банда, находится в секторе Заката, после инцидента с западным порталом весь этот район превратился в трущобы. Здесь живут только те, у кого не осталось почти никаких средств к существованию. Дома в этом районе полуразрушены, а по кучам мусора шныряют крысы. Здесь нет ни магазинов, ни кабаков. Несмотря на то, что до портала довольно далеко, даже здесь у случайного гостя начинает портиться настроение, на человека наваливается непреодолимая усталость и начинает ломить кости. Если за домом наблюдает один персонаж игрока, то на него могут напасть местные жители, но они пугаются и убегают после первой полученной раны.

Утром 24 октября демон из Эрин Куг-Муш, приняв облик небогатого человека, приходит в дом, в котором он договорился встретиться с бандой. Узнав, что Джен Кси, у которого была статуя, не явился в условленное время, демон приходит в ярость и накладывает на членов банды заклинание, заставляющее их убить друг друга, после чего уходит, воспользовавшись заклинанием *телепортация*.

Если кто-то из героев наблюдает за домом, в котором собрались трое из четырех членов банды, то около одиннадцати утра он заметит, как в дом входит человек в потертой и залатанной одежде. Вскоре после этого из дома некоторое время раздаются крики, а потом все затихает. Техномагическое наблюдение покажет применение двух довольно сильных заклинаний, которые техномаг, тем не менее, не сможет опознать. Если герои, услышав крики, немедленно войдут в дом, то увидят умирающего Ли Вей Хонга. Если же они промедлят, то, зайдя в дом, обнаружат только свежие трупы.

Ли Вей Хонг: *Чертов ублюдок Джен Кси, стоило догадаться, что он кинет нас при первом же деле, обещающем хорошую прибыль. Надо было послушать Мей и отказаться от этого дела, теперь она мертва, да и я долго не протяну.*

При осмотре помещения становится понятно, что члены банды убили друг друга, а приходивший сюда человек не оставил никаких следов. Если в осмотре участвует техномаг, то при успешном применении силы *увидеть сверхъестественное* он может определить, что все бандиты были под воздействием одного заклинания, но не может определить его природу.

Пятая сцена: неучтенный покойник

Джен Кси Пенг решил кинуть остальную банду и забрать всю награду себе. Вернувшись домой, он с помощью пневмопочты отправляет демонам письмо, в котором предлагает встретиться в десять часов вечера в ресторане «Красный осьминог» на площади Нового Рассвета. Оставшееся время он посвящает инсценировке своей смерти, так как предполагает возможную погоню.

Джен Кси Пенг снимает небольшую квартиру в доходном доме на внешней стороне среднего кольца сектора Восхода. Район этот гораздо приличнее того, в котором скрывались остальные члены банды, но назвать его благополучным все же довольно сложно. Из окон облезлых домов здесь иногда доносятся крики, а ветер перекидывает по улицам кучи мусора. В доме, где снимает квартиру Джен Кси, находится грязный и прокуренный кабак «Паучье жвало», в котором легко нарваться на неприятности. Чтобы узнать, какую квартиру снимает Джен Кси, придется хорошенько расспросить завсегдатаев или персонал кабака и заплатить за информацию десять солов. Успешная проверка *убеждения* или *уличного чутья* может позволить получить эту информацию бесплатно.

Иоганн Ратц, бармен: *Кто-кто? Не помню такого. Могу лишь посоветовать тебе кружку пива, всего десять солов.* (Делает голос на полтона ниже.) *Смелый ты, если так громко спрашиваешь, этот китаец выглядит довольно опасным, хотя друзей у него тут вроде нет. Он снимает комнату у старой Долорес, в этом же доме. Третий этаж, что ли.*

Если герои приехали до четырех часов дня, то они также узнают, что Джен Кси вернулся около шести утра и с тех пор не выходил из квартиры. Если они решают наблюдать за квартирой, то около четырех часов они услышат оттуда сдавленные крики. Если они приехали позже, о криках им расскажут свидетели.

Если герои решают ворваться в квартиру Джен Кси, услышав крики, то они увидят там самого Джен Кси, который хватает сумку и успе-

вает выпрыгнуть в окно и скрыться, а также привязанный к стулу свежий труп с обваренным кипятком лицом. Внешне несчастная жертва похожа на Джен Кси, из чего можно сделать вывод, что он хотел инсценировать свою смерть. Джен Кси, убегая, не успевает взять свой сюртук, и в его кармане герои обнаруживают портмоне, в котором среди прочего лежит визитная карточка ресторана «Красный осьминог». На ее оборотной стороне указано время — 22.00. Герои могут попробовать догнать Джен Кси, тогда они узнают, что банда работала на демонов, а Джен Кси решил забрать себе весь куш.

Джен Кси: *Ну поздравляю, ублюдки, вы меня достали, дальше что? Да, я кинул этого дурака Ли Вея, который не понимал, что после такого дела надо сваливать из города как можно дальше. После дележки мне не хватило бы на билет. Жаль, конечно, Мей, славная была девушка и способная. Да, я уже слышал новости о трупах в секторе Заката, да и просто ожидаемо было, что заказчики очень разозлятся. Да, в отличие от Ли я догадался, что заказчики демоны, а не какие-то богатые коллекционеры. Что дальше, пристрелите меня? Да я и так не жилец. Что, хотите использовать меня в качестве живца? Тогда молитесь, чтобы тот, на кого вы работаете, прикрыл ваши никчемные шкуры, иначе вы тоже вряд ли переживете этот вечер. Черт, чувствую, сегодня на площади Нового Рассвета будет весело.*

Если герои приходят в квартиру позже, то они обнаруживают только тело. Некоторые приметы совпадают — татуировка с пауками на шее, любимый шейный платок ультрамаринового цвета, на столе лежит кольцо, с которым, по имеющейся информации, Джен Кси никогда не расстается, однако при успешной проверке *внимания* или *анализа текста* становится понятно, что это инсценировка. Отсутствует пара мелких шрамов; татуировка свежая, что должен был скрыть ожог от кипятка; якобы выбитый золотой зуб, лежащий около стола, явно был положен туда специально. Успешная проверка *медицины* также покажет, что смерть наступила от удара ножом в печень, а кипятком плеснули уже в мертвое тело.

В любом случае во время осмотра тела герои слышат стук из трубы пневмопочты: судя по всему, в трубе заклинило капсулу, а потом пришло еще одно письмо. При удачной проверке *ремонта* герои могут разобрать систему и добраться до писем. Первое написано красными чернилами готическим шрифтом и состоит из одной фразы: «Мы будем ждать вас в десять вечера на улице, недалеко от “Красного осьминога”». При успешной проверке *общего знания* герои понимают, что подобный стиль характерен для демонов, причем скорее из Железного посольства, чем из диаспоры. Второе письмо рекламирует чудодейственный эликсир доктора Вайнфельда и не несет никакой полезной информации.

Шестая сцена: финал

Площадь Нового Рассвета находится в среднем кольце сектора Вечера. Это богатый торговый район со множеством магазинов и ресторанов. Сама площадь была перестроена уже после Затмения, ее разноцветная брусчатка образует карту города, а в центре площади стоит фонтан со статуей святого Георгия, побеждающего дракона. Ресторан «Красный осьминог» занимает двухэтажное здание в итальянском стиле, на втором этаже есть открытая терраса, с которой доносятся звуки музыки.

События этой сцены очень сильно зависят от того, что произошло раньше.

- Если герои не смогли выяснить время и место встречи, не сообщили о заклинании, под воздействием которого члены банды Ли Хонга перебили друг друга, и не смогли выяснить, что Джен Кси только инсценировал свою смерть, то им компенсируют расходы и не выплачивают остальную часть вознаграждения.

- Если герои сообщают о заклинании или об инсценировке смерти, но не могут сообщить о месте встречи, то им компенсируют расходы и выплачивают оставшиеся 600 солов.

- Если герои узнают место встречи, то они могут обратиться к экспедиционному корпусу за поддержкой, в таком случае с ними туда отправляются два бойца и один техномаг.

- Если герои убили Джен Кси во время преследования, то при успешном применении техномагом силы *увидеть сверхъестественное* они могут заметить демонов, замаскированных под людей, но при попытке приблизиться к ним демоны уходят, применяя заклинание *телепортации*.

- Если Джен Кси Пенг пережил предыдущую сцену, то демоны из Эрин Куг-Муш перехватывают его в паре кварталов от ресторана, мотивируя это тем, что в ресторане может быть слишком много лишних глаз. Обнаружив, что статуя являет собой всего лишь украшение, пусть и древнее, демоны пытаются убить Джен Кси.

- Если герои решают идти одни и занимают наблюдательные позиции внутри ресторана, то они не дожидаются появления Джен Кси Пенга, а выйдя из ресторана, слышат пересуды в толпе о том, что в квартале отсюда во дворе убили какого-то китайца.

- Если герои не поймали Джен Кси в предыдущей сцене, но решают наблюдать снаружи, то им потребуется успешная

проверка *внимания*, чтобы его заметить. К Джен Кси подходят два человека, при успешном применении силы *увидеть сверхъестественное* техномаг может определить в них замаскированных демонов. Если герои обратились в экспедиционный корпус, то помогающий им техномаг определит демонов, если его внимание привлекут к происходящему. Если герои решают вмешаться, то один из демонов атакует Джен Кси с помощью силы *стрела* (если при проверке урона Джен Кси получает больше двух ран, считайте, что он получил одну рану), в то время как другой телепортирует обоих демонов с места событий (предотвратить это событие невозможно). После этого Джен Кси бросается бежать, вне зависимости от договоренностей. Если его догоняют, то он сопротивляется, только если с ним не договорились в предыдущей сцене.

- Если герои не заметили Джен Кси или решили не вмешиваться, то вскоре они слышат крик из подворотни, куда он ушел. Техномаг, если он использует свои гогглы, также при успешной проверке *внимания* может заметить вспышку магии в том же направлении, даже без применения силы *увидеть сверхъестественное*. В случае поддержки экспедиционного корпуса техномаг корпуса замечает вспышку при любом раскладе и предлагает проверить.

- В любом случае, если герои не вмешались в нападение на Джен Кси, то в подворотне недалеко от ресторана они обнаруживают его тело с отчетливыми следами повреждений от огненной магии, характерной для демонов, и лежащую рядом с ним статуэтку, украденную из особняка. При предоставлении этой информации герои получают полную оплату работы.

- 500 солов надбавки игроки получают, если предоставляют информацию о том, что в деле замешаны демоны, то есть если при допросе Джен Кси они замечают замаскированных демонов или обнаруживают тело Джен Кси со следами демонической магии.

Рекомендации ведущему

Дело о крылатой статуэтке находится на грани детективного и приключенческого сюжетов. Основой этого приключения является гонка на опережение: начиная с интермедии игрокам требуется действовать быстро и решительно, чтобы не остаться на обочине событий. Для усиления эффекта советуем ограничивать время, которое игроки

тратят на планирование. Каждые десять минут, потраченные на обсуждения, соответствуют одному часу внутриигрового времени (это соотношение, безусловно, не является догмой, вы можете менять его в зависимости от особенностей ваших игроков). Если вы используете такое ограничение, то обязательно скажите об этом игрокам. Если игроки склонны к более спокойному и аналитическому стилю игры, то дайте им время на изучение улик в четвертой и пятой сценах, чтобы они могли сами по картине произошедшего установить, что бандиты перебили друг друга, а убийство Джен Кси инсценировано.

Персонажи ведущего

Уильям Доджсон. Известный в городе посредник.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d12, *характер* d10, *сила* d6, *выносливость* d8

Навыки: *анализ текста* d10, *внимание* d8, *драка* d6, *стрельба* d4, *убеждение* d8

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6

Снаряжение: трость-шпага из красной стали (урон *сила*+d4+2), серебряный жетон с выгравированным пером

Ли Вей Хонг «Три Глаза». Прозвище получил за шрам на лбу, оставленный пулей духового пистолета. Невысок, худощав, не обладает никакими выдающимися боевыми навыками, но умен и прекрасно налаживает связи, благодаря чему и стал лидером банды.

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d10, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *анализ текста* d6, *внимание* d10, *стрельба* d4, *убеждение* d10

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 4

Снаряжение: духовой пистолет «Бриз» (дальность 7/10/20, урон 2d4+2, ск. 2, надежность 2, вес 1.5, 30 зарядов, бесшумный)

Мей Ю Ксиаоли. Единственная девушка в банде. Талантливый взломщик, обладает навыками по обезвреживанию магомеханических систем безопасности.

Характеристики: *ловкость* d12, *смекалка* d10, *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6

Навыки: *взлом* d10, *внимание* d8, *маскировка* d8, *ремонт* d6, *стрельба* d8

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5

Снаряжение: духовой пистолет «Бриз» (дальность 7/10/20, урон 2d4+2, ск. 2, надежность 2, вес 1.5, 30 зарядов, бесшумный), нож (урон *сила*+d4), набор отмычек

Джен Кси Пенг «Паук». Убийца, прибившийся к банде около полугода назад. Особые приметы — татуировка в виде паутины на шее, после каждого убийства на эту паутину добавляется но-

вый паук (на данный момент их восемь). Очень любит шейные платки ультрамаринового цвета, второй зуб в верхней левой челюсти — золотой, всегда носит на левой руке серебряное кольцо с изумрудом, на левых руке и бедре несколько мелких шрамов от ожогов. Отлично владеет как холодным, так и стрелковым оружием.

Обычно работает в одиночку, но известно о том, что дважды присоединялся к бандам. Первый раз он нашел себе соратников два года назад, и через три месяца все члены банды бесследно исчезли, а сам Джен Кси снова появился в городе два месяца спустя. Второй раз он нашел себе компанию чуть больше года назад. На первом же ограблении всю банду схватила стража, а Джен Кси смог сбежать. Несколько месяцев назад его регулярно видели в компании певички по имени Лиззи из кабаре «Уголь и Снег».

Характеристики: *ловкость* d12, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d8

Навыки: *внимание* d10, *драка* d8, *запугивание* d8, *маскировка* d10, *стрельба* d10, *уличное чутье* d8

Черты: *быстроногий*

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6

Снаряжение: суконное пальто (*броня* +1/+2), духовой пистолет «Сирокко» (дальность 10/20/40, урон 2d6+2, ск. 2, надежность 1, вес 1.75, 25 зарядов, бесшумный, ББ 1), утяжеленные пули (+1 к урону), нож из красной стали (урон *сила*+d4+2)

Зен Ксу Лонгвей «Два холма». Самый сильный член банды. Опасен в драке, но не очень умен.

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d4, *характер* d4, *сила* d12, *выносливость* d10

Навыки: *драка* d10, *запугивание* d8, *метание* d6

Черты: *бугай, мастер боевых искусств, тяжелая рука*

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8

Снаряжение: кастет (урон *сила*+d4)

Житель трущоб

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d4, *характер* d4, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *драка* d6, *метание* d4

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5

Снаряжение: дубинка (урон *сила*+d4)

Боец экспедиционного корпуса

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d8

Навыки: *внимание* d8, *выживание* d6, *выслеживание* d6, *драка* d10, *лечение* d4, *стрельба* d8

Черты: *бдительность, боевая закалка*

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6

Снаряжение: кираса из красной стали (броня +4, закрывает только торс), пикельхельм из красной стали (броня +2, закрывает голову) , палаш из красной стали, духовой пистолет «Сирокко» (дальность 10/20/40,

урон 2d6+2, РЖ 1В, 2В, надежность 1, обойма 25, бесшумный, ББ1)

Стрелок экспедиционного корпуса

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *драка* d6, *внимание* d8, *выживание* d6, *выслеживание* d6, *ремонт* d4, *стрельба* d10

Черты: *бдительность, меткий стрелок*

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5

Снаряжение: кираса из красной стали (броня +4, закрывает только торс), пикельхельм из красной стали (броня +2, закрывает голову), нож из красной стали (урон сила+d4+2, ББ1), нож из красной стали (урон сила+d4+2, ББ1) с дротиками

Техномаг экспедиционного корпуса

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d10, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *драка* d6, *внимание* d6, *выживание* d6, *знание (механика)* d6, *ремонт* d8, *стрельба* d8, *техномагия* d10

Черты: *мистический дар (техномагия), мастер на все руки, резонаторный контур*

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5

Снаряжение: батарея 3 ур., программатор 3 ур., излучатель 3 ур., гогглы 3 ур., духовой пистолет «Сирокко» (дальность 10/20/40, урон 2d6+2, РЖ 1В, 2В, надежность 1, обойма 25, бесшумный, ББ1)

Силы: *стрела, волна, поток, взрыв, защита от окружающей среды, оглушение, свет, сон, ночное зрение*

Дом забытых

Введение

Двадцать лет назад, через два года после Затмения, в Паутине произошло несколько локальных землетрясений, в ходе которых несколько кварталов ушло под землю. Тогда не было ни людей, ни ресурсов, чтобы спасти тех, кто оказался под завалами, поэтому погибших оплакали, а через несколько лет на этом месте построили новые дома. Все эти годы души погибших в тех землетрясениях сходили с ума в своей клетке и ждали искупления.

Несколько лет назад, после неудачной попытки открыть западный портал, эти кварталы пришли в запустение: люди могут здесь жить, но влияние вредоносного магического излучения ощущается в этом районе довольно сильно.

Газетные заголовки

⬠ Утрех Эш-Дагун из демонической диаспоры приглашает всех в новый ресторан «Пряное пламя».

⬠ «Точные механизмы Коулсона, Коулсона и Вудса» изготовят паровой компьютер «Наполеон» для правительства Франции.

⬠ Антонин Дворжак хочет, чтобы премьера его новой оперы прошла в театре Паутины. Главную роль исполнит Анна Мейхью.

⬠ **Экспедиционный корпус приостановил работы в северо-восточной крепости: крепость пуста и была заброшена**.

⬠ Разрекламированный чудодейственный эликсир доктора Вайнфельда оказался ядовитым. Сам Отто Вайнфельд задержан стражей.

Сцена первая: заказ

После дела с похищенной статуэткой прошло около месяца. За это время детективы выполнили несколько небольших заказов, позволяющих держаться на плаву, однако финансовое положение агентства не позволяет расслабляться. В конце ноября в дверь конторы героев стучит консьерж.

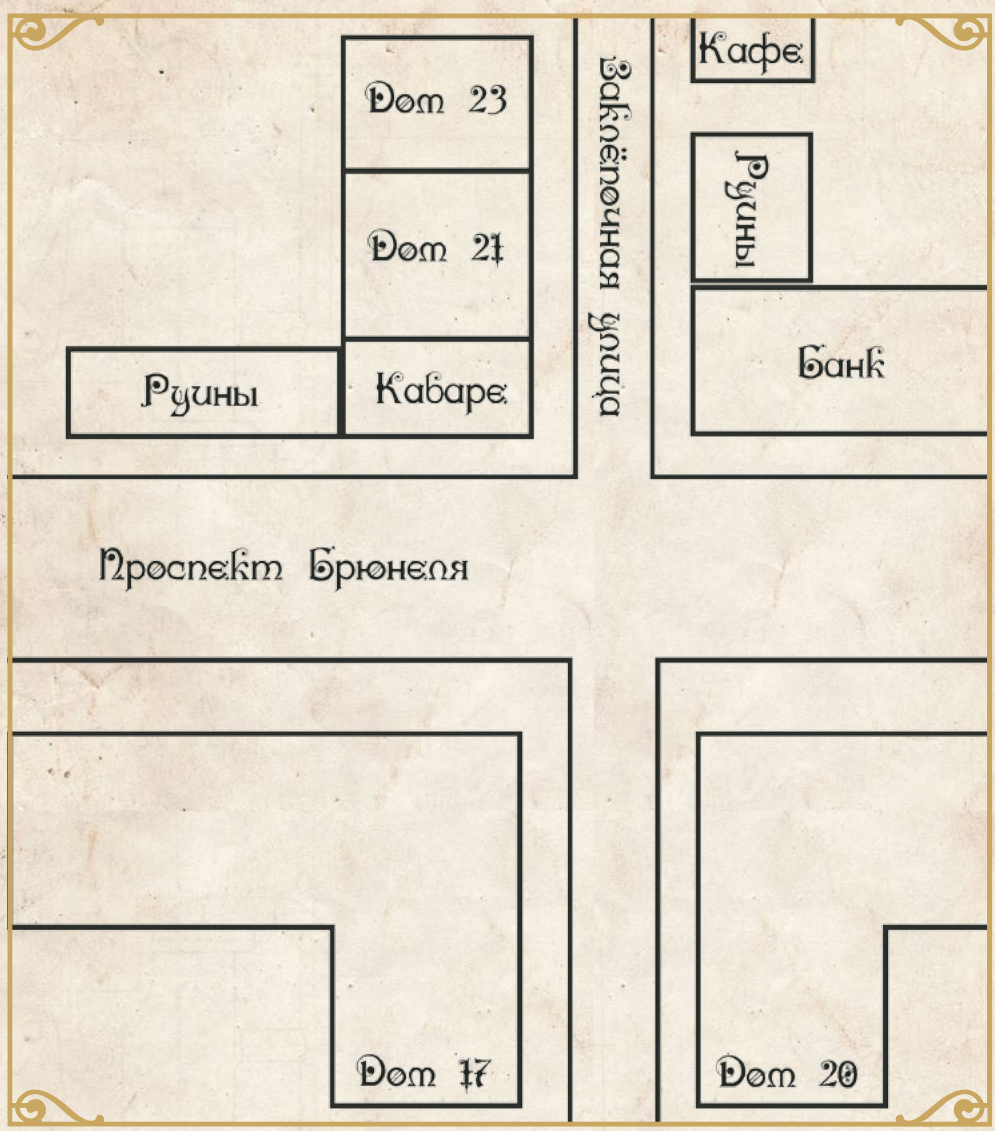
Гектор Варрел, консьерж: *Мистер Артейно, к вам посетитель, кажется из богатых, вот его визитка. Что ему сказать?*

Посетителем оказывается уже знакомый героям Уильям Доджсон. Он предлагает не очень сложное задание, достаточно нудное, но неплохо оплачиваемое. Героям нужно будет в течение недели неотлучно находиться в заброшенном доме по указанному адресу и вести наблюдение за всем, что происходит на улице. На вопрос, что именно интересует Доджсона, он отвечает, что это контрольное наблюдение, необходимое для проверки честности другого контрагента. Героям не стоит знать ничего лишнего, чтобы не быть предвзятыми. По этой же причине необходимо строго следовать плану: другой контрагент ни в коем случае не должен заметить наблюдения. Приступить к заданию надо через два дня, за него заплатят триста солов аванса, и еще пятьсот — по предоставлению отчета. Затраты на еду и оборудование наблюдательного пункта также возместит заказчик.

Уильям Доджсон: *Добрый день. Рад видеть, что ваша контора процветает. Я хочу предложить вам работу. Может быть, она покажется вам скучной, но зато заказчик ее неплохо оплатит. Мне необходимо, чтобы вы неделю следили за перекрестком проспекта Брюнеля и Заклепочной улицы. Да, это внешнее кольцо сектора Дня, но место наблюдение расположено достаточно далеко от портала, поэтому там можно находиться без вреда для здоровья.*

У заказчика есть несколько условий. Во-первых, вы должны будете обустроить наблюдательный пост в доме номер 17 по Заклепочной и находиться в нем безвылазно в течение всего задания. Дом заброшен, однако, насколько мне известно, городские службы не отключили его от канализации, так что, по крайней мере, с этим проблем не будет. Меня интересует все: проходящие люди, проезжающие паромобили, посторонние звуки, даже пробегающие крысы. Во-вторых, мне нужен беспристрастный отчет незаинтересованного наблюдателя, мне кажется, что другой мой контрагент может работать, скажем так, не совсем честно. Поэтому я не буду вам рассказывать, что именно я ожидаю увидеть в вашем отчете.

Сцена вторая: наблюдение



Когда-то перекресток проспекта Брюнеля и Заклепочной улицы был достаточно приятным местом, несмотря на то, что он находится уже во внешнем кольце, но сейчас он пришел в запустение. Это своего рода пограничная зона. С одной стороны, здесь редко селятся изгои, потому что иногда сюда заходят патрули стражи, а преступники назначают встречи. С другой — здесь все-таки уже чувствуется влияние западного портала: настроение в этом районе портится, кости и зубы начинают

ныть, поэтому ни стража, ни преступники стараются не заглядывать сюда без особой необходимости.

Семнадцатый дом раньше сдавался поквартирно, теперь в нем пустота и кучи мусора. В окнах кое-где сохранились стекла, а канализация действительно работает, однако еду лучше готовить в одной из внутренних комнат, чтобы огонек примуса не был виден с улицы. Через проспект Брюнеля от этого дома находится обвалившееся здание кабаре «Зеленая русалка», по диагонали — заколоченное здание банка, а через Заклепочную улицу — полуразрушенное жилое здание, наподобие того, в котором обосновались герои.

В первые два дня наблюдения ничего особенного не происходит. Четыре раза в день проходит патруль стражи, иногда по улице быстро пробегают люди, явно живущие в трущобах. Если в течение этих двух дней игроки совершат проверку *наблюдательности* с подъемом, то они заметят блики, отбрасываемые какой-то оптикой, в здании банка. Вероятно, это и есть тот контрагент, о котором говорил Доджсон.

На третий день между утренним и полуденным обходом стражи на перекресток приезжают два обшарпанных паромобиля. При удачной проверке *внимания* или *ремонта* герои могут понять, что потрепанный внешний вид — всего лишь маскировка, а на самом деле эти машины очень мощные и быстрые. Паромобили проезжают еще квартал по Заклепочной улице, за банк, к дому, в котором было какое-то кафе. Из них выходят люди в простых сюртуках и котелках и в течение часа осматривают кафе и соседние дома, после чего уезжают. Ближе к вечеру появляется еще один паромобиль, его пассажиры также осматривают дома в квартале от наблюдательного пункта героев.

На четвертый день незадолго до ужина на проспект Брюнеля выезжает богато декорированный белый паромобиль. Около дома, в котором сидят герои, к нему бросается какой-то оборванец, после чего происходит мощный взрыв и дом начинает рушиться.

Героев отбрасывает от окон взрывной волной, поэтому они не успевают выпрыгнуть. Все игроки совершают проверку *ловкости*, персонаж одного из проваливших проверку (выберите случайным образом) получает в начале следующей сцены травму ноги (модификатор *шага* –4, наличие трости уменьшает этот модификатор до –2). Если все прошли проверку успешно, то происшествие обошлось для вас без травм. Если среди героев есть специалист по химии, то, при успешной проверке *знания (химия)*, он может в последний момент перед потерей сознания понять, что, по идее, ни одно химическое соединение в принципе не может обеспечить в Лимбе такого взрыва. По мощности он сравним со взрывом бримстоуна во внешнем мире.

Интермедия: ловушка

Герои приходят в себя в темном помещении, они живы, хотя о взрыве им настойчиво напоминают многочисленные ушибы и ссадины. У одного из них (в зависимости от результатов проверки *ловкости* в конце предыдущей сцены) может быть повреждена нога в результате падения. Если при оборудовании наблюдательного пункта в предыдущей сцене герои взяли с собой фонари, то они могут найти один из них наощупь, если нет — можно сделать факел из тряпья, которое валяется на полу. Если среди героев есть техномаг с силой *ночное зрение*, то еще до того, как будет зажжен свет, он может понять, что помещение, куда они попали, больше всего похоже на чердак дома, только крышей ему служат обломки того дома, из которого несколько минут назад они вели наблюдение. Чердак изрядно захламлен: здесь стоят рассохшиеся сундуки, какие-то обломки мебели и детских игрушек, валяются полуистлевшие тряпки.

При успешной проверке *общего знания* герои могут вспомнить, что именно эти кварталы пострадали от землетрясений 1874 года, когда несколько домов просто ушло под землю. Скорее всего, после взрыва герои провалились в один из тех домов. Выбраться наверх они не могут, а шансов на то, что к ним придет подмога, очень мало. В одном из углов герои обнаруживают люк, ведущий в дом.

Сцена третья: забытые

В этой сцене нет четкой последовательности событий, все зависит от действий игроков. Часть жильцов осталась здесь в виде неупокоенных душ, которые пробуждаются при приближении игроков. Первое время они проявляют себя слабо — странными звуками, легким движением на границе поля зрения, но постепенно становятся все более и более явными. Призраки неуязвимы для магии и оружия, упокоить их можно лишь уничтожив якорь (предмет, к которому человек был особо привязан при жизни) или совершив определенный ритуал. Все призраки ограничены собственными представлениями о своих возможностях.

Способности призраков

Телекинез

Призрак, обладающий этой способностью, может двигать предметы и кидать их в героев.

1 ур.	призрак может только двигать небольшие предметы
2 ур.	призрак может кидать небольшие предметы (книги, шкатулки, статуэтки) в героев, кость атаки d6, урон 2d4
3 ур.	призрак может поднимать и кидать средние предметы (коробки, стулья), кость атаки d8, урон 2d6
4 ур.	призрак способен кидать крупные предметы (столы, шкафы), кость атаки d10, урон 2d8

Вытягивание жизни

Призрак проходит сквозь героя, вытягивая из него жизненную энергию. Производится встречная проверка этой способности против *выносливости* героя. При провале герой получает уровень *усталости*. Призрак не может применять эту способность чаще, чем раз в полчаса.

Кошмар

Призрак насылает на героя короткие странные видения, почти неотличимые от реальности. В ходе видения производится встречная проверка этой способности против *характера* героя. При провале герой проходит проверку по *таблице страха*. Если призрак прошел эту проверку с подъемом, то его модификатор на страх равен 2.

Призрачные удары

Некоторые призраки способны наносить ущерб материальным объектам, как будто действительно бьют по ним. В описании этой способности указаны кость атаки и урон, соответствующие конкретному призраку.

Гнев

В присутствии живых людей неупокоенные души начинают страдать и постепенно впадают в ярость. Для моделирования этого используется шкала гнева, которая ведется для каждой души отдельно. В зависимости от значения меняются поведение и способности призраков. Всего на шкале есть четыре состояния: спящий (0), спокойный (1-3), агрессивный (4-6), гневный (7+). При переходе в новое состояние у призрака могут появиться новые способности или измениться старые. На состояние призраков влияют следующие вещи:

Событие	Гнев
Пробуждение	+1
Каждые полчаса после пробуждения	+1
Упокоение другой души	-1
Уничтожение якоря другой души	+2
Применение героями техномагии	+1
Применение способности «Вытягивание жизни»	-3
Применение способности «Кошмар»	-3

Если призрак еще не пробудился (герои не подошли достаточно близко к его останкам), то прочие события не влияют на его уровень гнева.

Третий этаж

Комнаты на третьем этаже сдавались самым бедным жильцам. Стены в них были оклеены самыми дешевыми обоями, некогда неприятно-зеленого, а теперь — почти бурого цвета. В комнатах и коридоре было проведено газовое освещение, но рожки подобрали самые простые, без каких-либо украшений. Воздух очень сухой, от шагов персонажей поднимается пыль, у них постоянно першит в горле. Судя по планировке, у дома было два подъезда. Раньше из каждого крыла к лестнице на чердак вела отдельная дверь, но в какой-то момент их демонтировали. В каждом крыле четыре комнаты, но одна из дверей заколочена, возможно, кто-то объединил две комнаты.

В какой-то момент около лестницы, ведущей на второй этаж, герои видят призрак красивой женщины средних лет, который делает приглашающие жесты. Это дух Оливии Бордерсон, медиума, чей салон располагался на втором этаже. Она хочет помочь, но не может разговаривать с живыми людьми без доски Уиджа и поэтому пытается позвать героев в свою квартиру.

Мария Руже

Мария жила в Городе Солнца практически с его основания. Она была хорошей швеей, и ее работа

позволяла ей неплохо зарабатывать, но в 1867 году у нее начались проблемы с ногами, и через некоторое время она оказалась прикована к инвалидной коляске. До Затмения о ней заботились дети, принося ей заказы на дом, но во время катастрофы они погибли, и Мария осталась одна. Соседи по мере возможности подкармливали ее, но Мария, не знавшая о судьбе своих детей и неспособная выйти из дома, начала сходить с ума и все сильнее погружалась в религию. После землетрясения она умерла от голода и жажды в своей комнате, не прекращая молиться.

Комната: обставлена очень бедно — грубо сделанная деревянная кровать, шкаф с покосившимися дверцами, облупившийся стол, немного посуды. На стене висит распятие, у распятия (спинкой ко входу) стоит тяжелое инвалидное кресло, в нем — тело Марии со старым, потрепанным молитвенником в руках.

Характер: агрессивна и невменяема. Считает всех окружающих богохульниками.

Способности:

Спокойный: телекинез 1

Агрессивный: телекинез 2

Гневный: телекинез 3, вытягивание жизни d6

Дополнительно:

o В спокойном и агрессивном состоянии, не отходит далеко от своей комнаты, не спускается на второй этаж, так как уверена, что не может сделать этого без помощи, в гневном состоянии это ограничение снимается.

o В спокойном состоянии не атакует героев, просто периодически появляется на краю видимости.

Способ упокоить: прочитать над ее телом поминальную молитву.

Якорь: молитвенник.

Анна Норман

Мать Анны умерла в родах, отец, Джеймс, работал на фабрике, оставляя дочку под присмотром соседей, но старался проводить с ней все свободное время. Анна родилась еще под земным солнцем, но не успела запомнить его — на момент Затмения ей было всего три года. Когда случилось землетрясение и начала заканчиваться вода, ее отец понял, что не может смотреть на муки своего ребенка, и решил подарить ей быструю смерть. Анна очень просила принести ей пропавшую любимую куклу, но отец так не и не смог найти ее. Он задушил свою дочь, после чего вскрыл себе вены.

Комната: напротив входа в комнату стоит топчан, на нем тело мужчины, простыни на топчане бурые от засохшей крови. В дальнем конце комнаты стоит детская кроватка, на полу рядом с ней лежит несколько простых игрушек. В кроватке детское тело, голова закрыта подушкой, которой отец ее душил. Помимо топчана и кровати в комнате стоит грубо сколоченный стол, шкаф с простой посудой, сменой одежды и несколькими книжками в дешевом переплете.

Характер: Анна очень хочет получить свою куклу, но она боится людей, после того, как ее убил отец.

Будучи спокойной, она убегает, если кто-то из героев сделает резкое движение в ее сторону или попытается быстро приблизиться. В агрессивном и гневном состоянии она начинает насылать кошмары, чтобы защититься.

Способности:

Спокойный: телекинез 1

Агрессивный: кошмар d6, телекинез 2

Гневный: кошмар d8, телекинез 3

Кошмары:

○ Герой обнаруживает себя в темной комнате, из которой нет ни единого выхода. На столе в тусклом свете керосиновой лампы он может разглядеть документы, являющиеся свидетельствами о смерти всех, кто был ему дорог.

○ Герой обнаруживает себя запутанным в гигантской паутине, а паук уже начал заматывать его лицо.

○ Другой герой внезапно разворачивается и наносит ему удар ножом.

Способ упокоить: вернуть куклу, украденную Герхардом Скруджем.

Якорь: кукла.

Петр Алексеев

Петр был студентом, обучавшимся на юриста на естественно-научном факультете университета Города Солнца. Выходец из небогатой русской семьи, он привык обеспечивать себя самостоятельно и ни от кого не зависеть, поэтому он отказался от жилья в университетском кампусе и снимал комнату в доме во внешнем кольце, тратя на это немалую часть денег, которые он успевал заработать в свободное от учебы время. Уже в Городе Солнца Петр увлекся анархистскими идеями, он присоединился к подпольному обществу, выступавшему против ограничений на получение гражданства. Он планировал устроить взрыв на праздновании дня города в 1872 году, но не успел из-за Затмения.

Сам Петр погиб при землетрясении: стена, рядом с которой стояла его кровать, оказалась не очень прочной и обрушилась на него. Тело Петра так и осталось частично завалено обломками кирпича и штукатурки.

В комнате Петра когда-то можно было бы организовать небольшую химическую лабораторию: здесь было огромное количество колб, реторт, нагревателей. Однако из этой обширной коллекции после землетрясения уцелело всего несколько предметов. В тумбе стола при успешной проверке *внимания* герои могут найти потайной ящик с анархистской литературой и заготовками для бомб.

Йозеф Новак

Йозеф был фотографом, занимавшимся изготовлением открыток с видами Города Солнца. Ему повезло: во время землетрясения его не было дома. Комната, которую он снимал, пострадала довольно сильно, ее дальняя стена обвалилась, пострадала и импровизированная домашняя фотолаборатория. Однако герои могут найти стеллаж со стеклянными пластинками с готовыми кадрами, несколько открыток, красный фонарь и жестянку с керосином для фонаря.

Пустая квартира

Судя по всему, здесь жила семья, недостаточно богатая, чтобы снимать квартиру получше, но готовая себе позволить снять две комнаты и объединить их. В комнатах царит беспорядок, как будто кто-то их обыскивал, тел нет. Может быть, жильцы умерли во время Затмения, а может, их не было дома, когда дом ушел под землю.

Кристина Горская и Франц Скленарж

Кристина и Франц снимали соседние комнаты. Она работала продавщицей в бакалейной лавке, он был портовым грузчиком. Они регулярно сталкивались в коридоре, начали общаться и через некоторое время полюбили друг друга. Франц долго копил на кольцо и хотел сделать предложение в день летнего солнцестояния 1872 года, но Затмение спутало все карты. В Лимбе Кристина начала болеть, Франц не решался сделать предложение, ожидая, пока его любимая поправится. После землетрясения он понял, что должен успеть совершить это последнее дело в своей жизни, но — злая ирония — не смог найти кольцо.

Комната Франца обставлена скудно: шкаф с парой смен одежды, стол и топчан. При успешной проверке *внимания* герои находят кольцо, закатившееся в щель между досками пола. Комната Кристины когда-то была достаточно уютной. На стене над кроватью висят несколько фотографий, стол накрыт плетеной салфеткой, на нем стоит ваза с засохшим цветком. На кровати лежат обнявшись два тела, мужское и женское, оба в достаточно простой одежде. Франц и Кристина не стали полноценными призраками, но незаконченное дело не позволяет им и упокоиться окончательно. При входе в комнату героев начинают одолевать мысли о недоделанных делах и невыполненных обязательствах. Если кто-то из героев решает положить обручальное кольцо в руку скелета, то он чувствует, как костяные пальцы на миг сжимаются вокруг его пальцев, после чего тягостное ощущение в комнате исчезает. В этом случае все остальные призраки получают –2 по шкале гнева.

Второй этаж

Квартиры на втором этаже сдавались более состоятельным людям, здесь в каждом крыле всего две квартиры. По выцветшим желтым обоям видно, что они были гораздо качественнее, чем те, что наклеены в комнатах на третьем этаже, а для освещения установлены пусть не самые дорогие, но все же украшенные газовые рожки. На этом этаже нет прохода между крыльями здания.

Пьер Ла Мари

В учебниках истории о Пьере бы непременно написали, что он опередил свое время. Изобретатель, балансирующий на грани гениальности и безумия, предлагал механизмы, которые либо не находили применения, либо не могли быть изготовлены при этом уровне развития технологий.

Он участвовал в постройке Города Солнца и за это получил право жить в нем. Днем Пьер работал инженером на одной из фабрик, а в свободное время трудился над своими проектами или искал того, кто будет готов вложить в них деньги. На момент Затмения ему было шестьдесят три года, а в его квартире была почти собрана огромная машина, которая, по словам самого Ла Мари, должна была вырабатывать энергию нового типа. После Затмения Пьер почти перестал выходить из дома, продолжая работать над своей машиной. Когда в результате землетрясения дом провалился в пещеры, в горной породе за окном Пьер увидел странный минерал. Это был бримстоун, который наверху откроют только через несколько лет, и Ла Мари почувствовал странную уверенность, что эти странные кристаллы — это именно то топливо, которое требовалось его машине для работы. К сожалению, машина сильно пострадала при землетрясении и, хотя Пьер чинил ее, как проклятый, он умер прежде, чем она была готова, чуть-чуть не закончив дело всей своей жизни.

Квартира: изначально она состояла из двух комнат, но стену между ними снесли. Дальняя часть помещения полностью занята странного вида машиной. Всюду царит беспорядок,

валяются инструменты и чертежи. Около машины стоит стул, на котором покоится труп Пьера. Рядом с телом на призрачном стуле сидит дух, ковыряющийся в машине. При успешной проверке *внимания* герои могут собрать чертежи, относящиеся к машине. Их недостаточно для того, чтобы повторить работу Ла Мари, но в ходе будущих приключений ими могут заинтересоваться представители Братства Шести Ключей.

Характер: полностью погружен в работу, просит у героев помощи с починкой машины, не разговаривает на другие темы. Если герои отказываются помогать, получает +2 по шкале гнева. В агрессивном состоянии начинает ворчать на героев, в гневном — кидать в них разные предметы.

Способности:

Спокойный: телекинез 1

Агрессивный: телекинез 1

Гневный: телекинез 2

Способ упокоить: помочь собрать машину (требуется подъем при проверке *ремонта*). Собрав машину, Пьер запускает ее, после чего его дух исчезает. После запуска машины по металлическим предметам по всему дому начинают проскакивать разряды зеленой энергии. При успешной проверке *знания (инженерное дело)* или *знания (физика)* герои могут понять, что где-то внутри машины находится бримстоуновый котел (но они точно знают, что на момент землетрясения бримстоун еще не был открыт). Успешное применение силы *увидеть сверхъестественное* позволяет техномагу понять, что разряды являют собой энергию идентичную той, на которой работает техномагия. Работа этой машины причиняет страдания другим призракам. Ее запуск пробуждает всех призраков, которые еще спят. Пока она работает, все призраки получают дополнительные +1 по шкале гнева каждые полчаса. Правда, в этой ситуации есть и свои плюсы: пока машина работает, батарея техномага заряжается со скоростью 1 ПС в полчаса.

Якорь: машина. Уничтожить ее полностью невозможно. Если герои начнут ее ломать, то Ла Мари получает +5 по шкале гнева.

Оливия Бордерсон

Оливия была медиумом из тех, кто на самом деле мог взаимодействовать с неупокоенными душами. Она переехала в Город Солнца в 1871 году, когда правила по предоставлению гражданства соблюдались уже не столь строго. После Затмения популярность ее салона сильно выросла, но землетрясение 1874 года оборвало ее карьеру. Благодаря своим способностям Оливия сохранила достаточно ясный рассудок после смерти, и готова помогать героям. Она единственный призрак, который пробуждается при появлении игроков в доме и сам встречает их на третьем этаже.

Квартира Оливии разделена на две комнаты. В передней комнате оборудован салон, в его центре находится покрытый красным бархатом стол с хрустальным шаром и доской Уиджа, в углу стоит сер-

вант со странными предметами на полках, а по стенам развешены оккультные диаграммы. Задняя комната была жилой, здесь находится кровать, на которой лежит тело Оливии, тумбочка и небольшой стеллаж с книгами. На тумбочке — два дневника, один заполнен заметками о призраках и тонком мире. Второй блокнот — личный дневник, в котором медиум делала записи до самой смерти. Если герои еще не поняли, что они попали в дом, провалившийся под землю при землетрясении, они могут это узнать из дневника Оливии.

Характер: Оливия хочет помочь героям, но еще больше она хочет помочь другим неупокоенным, чьи страдания мучают ее. Она дает героям указания.

Способности: опыт Оливии, как медиума, говорит, что духи не могут разговаривать с живыми людьми без использования специальных приспособлений, поэтому она общается с героями только с помощью доски Уиджа, что уменьшает связность ее ответов. С ростом уровня гнева Оливия начинает отвечать все менее и менее внятно и связно.

Способ упокоить: упокоить всех остальных призраков, кроме братьев Контадино. После того, как Оливия перестанет мучиться от чужих посмертных страданий, она сама отойдет в иной мир. Перед этим она явится героям и предупредит (уже словами) о том, что в подвале есть еще один дух, яростный и как будто не человеческий.

Якорь: личный дневник.

Йозеф Прагер

Йозеф был художником, но при жизни его работы мало ценились, ему удалось продать всего несколько картин и организовать пару выставок. Через несколько лет после Затмения, когда жизнь начала налаживаться, его мрачноватые произведения получили признание, но когда стали искать самого художника, выяснилось, что он сгинул после землетрясения. У коллекционеров Паутины на данный момент есть всего двадцать шесть его картин, из которых наиболее ценятся пять, написанных после Затмения. Самая «дешевая» из его работ оценивается в двадцать тысяч солов.

Йозеф родился в богатой семье, но не захотел заниматься семейным бизнесом или продолжать род, считая живопись своим единственным призванием. Разругавшись с отцом, он уехал в Город Солнца. У Йозефа был небольшой капитал, поэтому он купил квартиру в недорогом районе и оборудовал одну из комнат под мастерскую. Через полгода ему пришло извещение о смерти отца, а еще через две недели — письмо от отца, в котором тот писал, что у него большие проблемы со здоровьем, выражал желание помириться и звал Йозефа приехать, чтобы увидеться напоследок. Чувство вины, вызванное этим событием, сильно повлияло на творчество Йозефа.

Квартира: жилая комната когда-то была достаточно уютной и с любовью обставленной, сейчас же она выглядит довольно мрачно. Именно здесь Йозефа настигла смерть — при

землетрясении упавшая с полки бронзовая статуэтка, изображающая китайскую девушку, раскроила спящему художнику голову. На столе под пресс-папье лежат два письма: последнее письмо от отца и письмо о смерти Прагера-старшего. Судя по состоянию бумаги, эти письма часто перечитывали. Мастерская находится в некотором беспорядке, но видно, что этот беспорядок является следствием землетрясения, а не безалаберности хозяина. Что удивительно — в центре мастерской стоит мольберт, на котором установлен холст с жутковатой картиной, на которой изображен человек, идущий по парковому лабиринту к мрачному особняку.

Характер: при жизни Йозеф был абсолютно погруженным в себя человеком, которому сложно давалось общение с окружающими. После смерти он мало изменился: в комнате слышны шепотки, шелестят слова «долг» и «вина», тихий голос просит помочь ему попасть домой, но сам призрак Йозефа не проявляется. Его сущность сконцентрировалась в последней недописанной работе. Если пристально всматриваться в нее несколько секунд, смотрящий оказывается в мире картины, где призрак Йозефа безуспешно пытается попасть к умирающему отцу. Если видение не удается пройти, то Йозеф получает +1 к гневу, но можно совершить повторную попытку. Если попытаться вынести из мастерской картину до упокоения Йозефа, то он получает +5 по шкале гнева и будет регулярно пытаться ее вернуть, пока герои находятся в доме. Чтобы удержать картину в руках, потребуется успешная проверка *силы* против *кости атаки* текущего уровня телекинеза Йозефа.

Способности:

Спокойный: телекинез 1

Агрессивный: телекинез 2

Гневный: телекинез 3

Способ упокоить: помочь Йозефу поговорить с отцом в мире картины, при успехе картина становится обычной.

Картина: герои попадают в мрачный вечер. Пахнет землей и первым снегом, гаснут последние красноватые лучи зимнего заката. Рядом с героями стоит Йозеф, который направляется к входу в садовый лабиринт. В лабиринте на него нападают четверо, они похожи на людей в деловых костюмах, но у них головы животных — кабана, волка, лиса и петуха. Они воплощают страх Прагера перед деловыми партнерами отца, которые нередко приезжали к ним в дом и с которыми отец знакомил Йозефа, как продолжателя дела. Герои с легкостью могут отогнать этих существ, но если они промедлят, то Йозеф будет избит и видение прервется.

Когда лабиринт пройден, герои и Йозеф приближаются двери, ведущей в дом. Это величественное здание, выстроенное еще в XVII веке. Несмотря на сумерки, в большей части окон нет света. Двери освещены двумя фонарями, под ними стоит человек в костюме дворецкого и с головой гуся. Он говорит, что хозяин не распоряжался пускать Йозефа

в дом, поэтому он не намерен этого делать. Дворецкому можно предъявить письмо от отца Йозефа, если герои взяли его в комнате, можно отвлечь его, пробравшись через задний вход в кухню, или убедить (требуется подъем при проверке *убеждения*). Если герои не справляются с этим достаточно быстро, то часы в холле бьют семь раз и видение прекращается.

Миновав дворецкого, Йозеф устремляется в комнату отца. Если герои следуют за ним или ничего не делают, то в момент, когда Йозеф открывает дверь, в холле бьют часы, и Йозеф, войдя в комнату обнаруживает, что отец только что умер. Чтобы избежать этого, герои должны остановить часы.

Якорь: картина

Герхард Скрудж

Герхард был из тех, кого принято называть эксцентричными. Затворник, обладатель большого состояния, ведущий при этом достаточно скромный образ жизни. Никто не знает, почему он, вложив огромную сумму в постройку города, довольствовался всего лишь двухкомнатной квартирой во внешнем кольце, хотя мог бы позволить себе особняк почти в самом центре. Но это решение оказалось судьбоносным для самого Герхарда. Он встретил Оливию Бордерсон и влюбился в нее. Не решаясь сделать первый шаг, он все сильнее и сильнее сходил с ума, а через некоторое время начал коллекционировать куклы, статуэтки и портреты, похожие на Оливию. Уже после Затмения он увидел у девочки, жившей на третьем этаже, куклу, каштановые волосы которой были точь-в-точь как у объекта его болезненной страсти, и через несколько дней украл эту куклу. После землетрясения Герхард не выходил из своей комнаты и умер от голода.

Квартира: квартира Скруджа представляет собой достаточно жуткое зрелище. Свет фонаря постоянно выхватывает кукол, как будто следящих за героями. В дальней комнате у кровати сидит скрючившееся тело в обнимку с еще одной куклой. Здесь же находится любимая игрушка Анны Норман, она выбивается из прочей коллекции своей простотой. Призрак Герхарда не выходит за пределы квартиры, но в квартире он постоянно пользуется телекинезом, чтобы двигать кукол, пока они находятся вне поля видимости героев. В ящике стола герои могут найти стопку неотправленных любовных писем, адресованных в этот же дом, Оливии Бордерсон.

Характер: Герхард неадекватен, он злится, если трогают его коллекцию, и начинает нападать на героев.

Способности:

Спокойный: телекинез 2

Агрессивный: телекинез 2, вытягивание жизни d6

Гневный: телекинез 3, вытягивание жизни d8

Способ упокоить: привести к нему призрак Оливии, чтобы они смогли поговорить.

Якорь: письма к Оливии.

Первый этаж

Первый этаж дома занимали бакалейная лавка, небольшая кофейня и контора. Некоторые стены сильно пострадали, и местами героям приходится очень аккуратно пробираться через завалы. Все выходы из дома завалены плотно утрамбованной землей. В бакалейной лавке остались только хозяйственные товары, всю еду выгребли жильцы. Среди прочего можно найти пару уцелевших банок с маслом для фонаря, свечи и спички. Кофейня в полном беспорядке. Проход в кухню завалило породой, выдавившей окно, судя по всему, завал пытались разобрать, но не смогли. Контора, как гласит табличка на двери, принадлежала братьям Контадино. Она обставлена достаточно просто, при успешной проверке *анализа текста* можно понять по уцелевшим документам, что контора, по крайней мере, официально, занималась поставками древесины. В задней комнате был люк в подвал, который придавило упавшим шкафом. Героям вполне по силам сдвинуть его, чтобы проникнуть в помещение.

Подвал

Подвальное помещение явно было расширено после постройки дома. Герои находят там стеллажи, на которых лежат разнообразные товары (вино, ткани, несколько изящных статуэток). В центре подвала

стоит небольшой стол, на котором разложены игральные карты, около стола на полу лежат два трупа, они ссохлись, но видно, что с них были срезаны целые куски плоти. Третий труп сидит на стуле, на его шее цепочка с тремя медальонами, в каждом — небольшой портрет пожилой женщины и трех молодых парней. Рядом со столом также стоит сейф, ключ от него находится в кармане жилета третьего трупа. В сейфе герои могут найти несколько пачек купюр разных стран, в пересчете на местную валюту — примерно двести солов, и пару небольших слитков серебра.

Братья Контадино

Братья Контадино, в офисе которых находился вход в подвал, были контрабандистами. Их контора была всего лишь прикрытием, на самом деле они перепродавали ценные товары, пользуясь беспошлинным режимом торговли Города Солнца с другими странами. В подвале под конторой у них находился склад с сомнительными товарами. Когда произошло Затмение, братья стали проводить в подвале больше времени, чтобы защищать его от мародеров. Когда произошло землетрясение, все три брата находились в подвале, они не смогли поднять люк, на который упал шкаф. Среди их товаров было несколько бутылок хорошего вина, но практически не было еды. Братья не знали, что на самом деле случилось, и не понимали, стоит ли ждать помощи. В углу склада треснула одна стена, за ней явно был какая-то пещера. Это не давало никаких гарантий, но было хоть каким-то шансом.

В подвале нашелся один заступ, но стены были прочными, и работа шла медленно, вдобавок братья слабели без еды. В конечном итоге было решено разыграть в карты, чью жизнь они принесут в жертву, чтобы остальные двое не умерли от голода. Средний брат, Винченцо, проиграл и был убит. Младший, Фабио, опасался, что когда снова встанет вопрос голода, более сильный Карло убьет его, и решил действовать первым. Он убил старшего брата, пока тот спал, но сырое мясо — это не самая хорошая еда, и сил на то, чтобы пробить выход, оставалось все меньше, а рассудок все больше покидал единственного выжившего из братьев. В конечном итоге Фабио нашёл свою смерть в том же подвале, что и его братья.

В результате каннибализма все три брата слились в единого монструозного призрака. Его рост около трех метров, он выглядит слепленным из трех тел (от одного из локтей отходят два предплечья, второе лицо торчит где-то в районе ребер и т.д.), появляется он не раньше, чем игроки найдут тела.

Характер: призрак братьев испытывает непрекращающуюся боль и муки голода, а оттого находится в постоянной ярости. Он атакует игроков и активно гоняется за ними.

Способности:

Спокойный: телекинез 3, атака (куб атаки d6, урон 2d6)

Агрессивный: телекинез 3, атака (куб атаки d8, урон 2d6)

Гневный: телекинез 4, атака (куб атаки d8, урон 2d8)

Дополнительно:

o **Шаг** 4.

o Призрак пытается кидать предметы руками, его телекинез действует только на те предметы, к которым он прикасается.

o В ситуации, когда призраку надо погнаться за игроками в разные стороны, он замирает на два раунда, потому что личности братьев не могут договориться.

Способ упокоить: отсутствует

Якорь: медальоны на цепочке

Эпилог: пещеры

Выбравшись из подвала, герои оказываются в пещерах. Первые полтора-два часа блужданий каменные стены выглядят абсолютно естественными, но с какого-то момента в них начинают просматриваться фрагменты зданий, также ушедших под землю в ходе какого-то катаклизма и уже частично слившихся с породой. Вдали герои видят легкое розовое свечение, если среди них есть техномаг, то он заметит магические следы в этом направлении гораздо раньше, чем остальные увидят свет. При этом если в деле о крылатой статуэтке он обнаружил магические эманации из подвала особняка Грегсона, то при успешной проверке *техномагии* он может вспомнить, что тогда картина была очень похожа на то, что он наблюдает сейчас.

Приближаясь к источнику света, герои понимают, что они оказались на какой-то улице, ушедшей под землю. Чем ближе к цели, тем больше они видят сохранившихся фасадов. Их архитектура неуловимо напоминает здания всех древних земных цивилизаций, но при этом очень гармонична и не вызывает ощущения грубой эклектики. Еще через десять–пятнадцать минут герои оказываются на площади, напоминающей своей планировкой площадь Нового Рассвета в Паутине. Она выложена мозаикой, по ее периметру стоят хорошо сохранившиеся дома, а в центре, вместо фонтана со статуей святого Георгия, находится статуя ангела повергающего демона. Статуя проработана в малейших деталях, ангел, сделанный из камня, напоминающего молочный опал, источает мягкий белый свет, а демон, вырезанный из чего-то наподобие красной яшмы, светится красным.

На этом «Дом забытых» завершается, с этой сцены начинается третье приключение в серии, «Путь Пилигрима».

Рекомендации ведущему

«Дом забытых» — это приключение в жанре ужасов. Первые две сцены — лишь обманка, они создают у игроков ощущение несложного детективного сюжета, поэтому постарайтесь не затягивать их. Основой приключения является третья сцена. Для полноты эффекта от нее советуем уделить больше внимания описаниям: игроки должны представить странные звуки, тени, мелькающие на границе видимости, шепотки, ощущение внезапного мороза по коже. Также советуем поработать с обстановкой, в которой вы будете проводить это приключение: посадите игроков плотным кругом, попросите их отключить телефоны, замените яркий свет лампы — свечами. Если есть возможность — найдите аудиозаписи с неразборчивым шепотом или шорохами и запустите их фоном.

Не все жильцы дома превратились в призраков, но практически каждая комната — это история человека, жившего и умершего в ней. Выдавайте информацию постепенно, чтобы игроки могли сами восстанавливать картину произошедшего. Например, в комнате Йозефа Прагера не говорите сразу: «Он умер от того, что при землетрясении упавшая с полки статуэтка разбила ему голову», лучше скажите: «Вы видите комнату, вещи в которой попадали со своих мест, в кровати лежит труп мужчины с пробитой головой, рядом с кроватью — статуэтка, на которой видны пятна от запекшейся крови».

Также помните, что герои не знают, как зовут жильцов, они могут об этом догадываться по письмам, дневникам, вышитым на одежде именам и т.д. В некоторых случаях (например, с Герхардом Скруджем), это важно, потому что герои изначально не знают, кому адресованы его письма.

Путь пилигрима

Предыстория

Тысячелетия назад Лимб был цветущим миром и центром его был поражавший своим величием Первый Город — колыбель великой расы. Много сотен лет развивался он среди племен варваров, но время не щадит никого. После двух кровопролитных гражданских войн Первый Город оказался забыт и заброшен, а магические удары превратили прекрасный мир в мрачную пустошь Лимба. Но под серыми песками до сих пор хранятся древние тайны, а магическая сила Первого Города, даже погребенного под песками, влияет на жизнь Паутины, попавшей при Затмении точно на его место.

Введение: Пещеры

Выбравшись из дома с призраками, герои нашли в пещерах площадь, сохранившуюся со времен Первого Города. Площадь выложена мозаикой, а в ее центре стоит статуя, изображающая схватку ангела и демона. Эта статуя излучает мягкий свет, заливающий большую часть площади. Если техномаг применит к ней силу *увидеть сверхъестественное*, то сможет понять, что этот свет — магической природы и идентичен тому, что он видел в подвале особняка Грегсона. Изваяние поражает удивительной точностью деталей. Герои признают, что доспех на ангеле напоминает древнегреческий, а одеяния демона похожи на вавилонские.

Площадь окружают несколько домов — обветшалых, но пока не разрушенных. В их архитектуре гармонично сочетаются черты, характерные для древних цивилизаций Земли — Египта, Греции и Междуречья. Зайдя внутрь, герои могут найти обломки каменной посуды — настолько совершенно сделанной, что она кажется творением лучших современных технологов, — остатки полустершейся фрески, на которой демон что-то продает, и небольшой барельеф, на котором изображен сидящий ангел с весами и мечом и стоящие от него по бокам человек и демон. В одном доме при успешной проверке *лазания* можно

попасть на балкон второго этажа, чтобы осмотреть площадь с возвышения.

При успешной проверке *внимания* или если герои забрались на балкон, они понимают, что площадь очень похожа на площадь Нового Рассвета в Паутине: ее окружают похоже дома, а мозаика тоже изображает карту города — почти идентичную той, которая украшает площадь в Паутине. Ангел с демоном, источающие свет, стоят на том месте, где на площади Нового Рассвета находится фонтан со святым Георгием, повергающим дракона. Есть, впрочем, и различия. В некоторых местах мозаикой выложены изображения не относящиеся к карте — знаки стихий и листья деревьев, глаз, сердце, паутина и звезды. Около знака стихии воды выложена мозаичная звезда, еще один кусочек мозаики выглядывает из-под статуи. Чтобы сдвинуть ее, требуется подъем при проверке *силы*, если героям это удается, то они могут рассмотреть символ, скрывающийся под постаментом, — солнце с луной.

При успешной проверке *общего знания* герои понимают, что листья по расположению примерно соответствуют крепостям, найденным около города, сердце находится на месте кафедрального собора, глаз — на месте нового главного корпуса университета, паутина — на месте дворца канцлера, а звезды — на месте Железного посольства. По краю площади идет надпись, алфавит не знаком героям, но каким-то образом они понимают смысл написанного. Потратив некоторое время, герои восстанавливают смысл всей надписи, хотя часть слов и остаются непонятными или не могут быть истолкованы однозначно.

I. Пришел Вседержитель в землю, над которой была вечная ночь, и ничего не жило в той земле. И создал Вседержитель солнце, чтобы давало оно свет жизни днем. И создал Вседержитель луну, чтобы давала она свет отдыха ночью.

Четыре [дерева|башни] создал Вседержитель, чтобы обозначить границы владений своих. И были среди них [дерево|башня] Смерти и [дерево|башня] Жизни и [дерево|башня] Познания и [дерево|башня] Силы. И под [корнями|основанием] [одного|одной] из них забил источник [мудрости|силы|любви].

Великий [город|дворец] построил Вседержитель, и оградил его стеной, и остались [деревья|башни] за этой стеной. Четверо врат создал Вседержитель для пилигримов из разных стран, и были среди них врата Огня, и врата Воздуха, и врата Воды, и врата Земли.

И пришел к Вседержителю паук и сказал: «Я жил в этой земле, когда над ней была вечная ночь, но пришел ты и построил на моей земле [город|дворец]». Но вседержитель знал, что слова паука, как и он сам, полны лжи и яда, и выгнал его из [города|дворца].

II. Чтобы найти путь к дереву, под корнями которого проистекает источник [мудрости|силы|любви], пилигриму надо начать под светом луны и солнца единовременно. Оттуда он должен, следуя велениям своего сердца, пройти десять шагов к путеводной звезде и десять шагов к продуваемым ветрами степям. Следующие двадцать три шага заведут его в ловушку, но он найдет истинную дорогу и пройдет двенадцать шагов в ночи. Дальше он должен идти, оставляя путеводную звезду по левую руку, а горы по правую, и этот путь приведет его к [дереву|башне].

III. Путь к истине начинается во тьме, три шага должен пройти пилигрим сквозь нее и только после этого осветить себе путь тернистый.

Два стража, что живы, но не едят, не спят и не дышат, охраняют путь к корням дерева. Не поддадутся они ни уговорам сладкоязыкого советника, ни копью небесного стража, ни искусным рукам создавшего их ремесленника, но если пилигрим утолит их жажду [...] своей, то пропустят они его.

В зале [советников|огней] ложь власти скрывает от пилигрима дорогу к [мудрости|силе|любви], но ясный взглядом и легкий духом увидит дорогу и пройдет по ней.

В келье [стражей|льда] тяжесть служения мешает вознестись к [мудрости|силе|любви], но тот, чьи тело и память крепки, откроет дорогу и пройдет по ней.

В комнате [ремесленников|механизмов] свобода мешает выбрать дорогу к [мудрости|силе|любви], но когда вседержитель создаст солнце и луну, паук сплетет свою паутину, воин увидит цель, хитрец скроется в ночи, а влюбленные воссоединятся – останется лишь одна дорога и она будет истинной.

Три сестры хранят источник, и взгляд младшей из них опаляющ, и взгляд старшей из них леденящ, и взгляд средней из них уничтожающ. Но когда сгорят остальные деревья, и останется у пилигрима лишь путь к тому дереву, под которым бьет источник [мудрости|силе|любви], тогда скроют сестры свой взгляд и позволят пилигриму пройти.

Если выполнить указания второй части текста, то герои пройдут знаки солнца с луной, сердца, паутины, звездной ночи и выйдут к знаку с листом ясеня. Он соответствует крепости, которую начали исследовать осенью, но недавно приостановили работы. Герои могли читать об этой крепости в газетах в предыдущих приключениях. Это одна из самых древних крепостей, расположенных вокруг города, однако она очень неплохо сохранилась.

С площади есть еще один выход кроме того, по которому прошли герои. Из него слабо тянет свежим

воздухом. Он несколько раз ветвится, но боковые туннели оканчиваются тупиками. Следуя по этому проходу, герои через несколько часов выходят на поверхность во внешнем кольце сектора Дня, ближе к западному порталу, чем перекресток Брюнеля и Заклепочной. Выход из пещер находится в подвале заброшенного дома. В самом подвале, судя по всему, никто не появлялся уже очень давно, он полон пыльного, ни к чему не пригодного хлама. В комнатах на первом этаже лежит какое-то вонючее тряпье и грязное одеяло. Если герои захотят замаскировать выход, то смогут это сделать без дополнительных проверок. В этих кварталах уже чувствуется влияние портала — настроение портится, начинают ныть зубы, но все же портал еще не настолько близок, чтобы оказать серьезное влияние на самочувствие героев.

О чем пишут в газетах

⬠ Начались отборочные соревнования к десятому ежегодному боксерскому турниру под патронажем епископа Йенсена.

⬠ Университет и гильдия магомехаников объявили о совместном гранте на разработки в области искусственного интеллекта для автоматонов.

⬠ Затяжной конфликт городских властей и гильдии машинистов привел к повышению ставок на перевозки через портал на 10%.

⬠ При взрыве котла паромобиля погиб китайский бизнесмен Ки Гуй Хао. Взрыв произошел во внешнем кольце сектора Дня и был так силен, что привел к обрушению близлежащего здания. Представитель стражи сказал, что дом был заброшен и потому никто из местных жителей не пострадал.

Сцена первая: внезапные гости

Через час после того, как герои возвращаются в свой офис, к ним приходят Уильям Доджсон и неизвестный демон. Доджсон явно чувствует себя не в своей тарелке, он представляет демона как Хашет Нума, секретаря Железного посольства. Именно Хашет выступал заказчиком предыдущего дела и теперь хочет выслушать отчет о проделанной работе.

Уильям Доджсон: *Д-добрый день, господа, очень, очень рад, что вы в порядке. Простите нас за столь*

внезапное появление, но я был уверен, что вы погибли, и как только мои информаторы сообщили, что видели вас в городе...

Хашет Нум: *На самом деле это я настоял на том, чтобы явиться без предупреждения, несмотря на бестактность подобного поступка и то, что вы наверняка хотите отдохнуть. Искренне надеюсь, что вы со снисхождением отнесетесь к подобной нехватке такта с моей стороны, но любопытство — моя слабая сторона, а вы, к сожалению, единственные, кто может обстоятельно рассказать о событиях, произошедших на Заклепочной улице. Также моей страстью является археология, поэтому мне очень хотелось бы услышать рассказ о том, что вы видели под землей. Подозреваю, что выбраться было непросто, поэтому я готов заплатить вам за этот рассказ отдельно.*

Рассказ о наблюдении за перекрестком явно не очень интересует демона, но он все же выплачивает обещанную сумму. Рассказ о пещерах его интересует гораздо больше, далее многое зависит от того, что герои решат рассказать. За рассказ о доме с призраками Хашет Нум заплатит дополнительно тысячу солов, за информацию о машине Ла Мари — пятьсот, за информацию о площади и Пути Пилигрима — две с половиной тысячи и еще две с половиной, если герои сообщат, где находится выход из пещер, но выход из пещер его заинтересует, только если герои расскажут о площади. Также в этом случае Хашет Нум предложит героям заняться дальнейшим расследованием.

Хашет Нум: *Восхитительно, просто восхитительно, видимо, само провидение направило нас с глубокоуважаемым мистером Доджсоном к вам. Ваш ум и ваша удача приведут вас к великим свершениям, запомните мои слова. И я готов оплатить ваш путь к этим свершениям, меня крайне заинтересовал этот Путь Пилигрима, о котором вы рассказали. Это явно загадка, оставшаяся с древних времен, которая должна привести к тайнам северо-восточной крепости, и я уверен, что ваши острые умы способны ее разгадать. Я готов заплатить вам десять тысяч солов, а также полностью профинансировать все затраты, связанные с этим небольшим путешествием, если вы согласитесь им заняться.*

Если герои не рассказывают о том, что они нашли, выбравшись из дома с призраками, то демон выглядит несколько разочарованным, но все же очень вежливо благодарит за рассказ. Так или иначе, но демон прощается, а Доджсон остается под предлогом того, что ему необходимо обсудить с героями еще одну работу. Дальнейшее поведение Доджсона зависит от того, рассказали герои про площадь или нет. В первом случае он предупреждает, что с демонами надо быть осторожнее и предлагает свою помощь.

Уильям Доджсон: *Честно скажу вам, господа, вы влипли. Демоны, возможно, даже заплатят вам денег, но вы играете с огнем. Я могу вам*

помочь, у меня есть друзья, которым есть что противопоставить демонам. Да, я понимаю, что подобный поступок может нанести серьезный ущерб репутации, как вашей, так и моей, но судя по тому, как Хашет стремился с вами поговорить — речь идет о чем-то гораздо большем, чем об интересе археолога-любителя. И демоны, несмотря на выгодную торговлю, все же остаются чужими для нас, поэтому подумайте о том, на чьей вы стороне.

В случае, если демон не узнал о площади, Доджсон говорит, что, похоже, происходит что-то важное, и просит героев не оставлять это дело.

Уильям Доджсон: *Я не знаю, что вы там нашли, но чувствую, что вы о чем-то умолчали, а судя по интересу Хашета — это что-то может оказаться крайне важным. Если это действительно так, то прошу вас — не останавливайтесь в своих поисках. Демоны наверняка займутся поисками самостоятельно, но у нас есть фора. У меня есть друзья в экспедиционном корпусе, которые заинтересованы в том, чтобы утереть нос*

демонам, если представится такая возможность. Напишите им письмо, код пневмопочты 182-619-85-бис с пометкой «caelumnihilultra» и возьмите это, чтобы они вас узнали.

Если герои соглашаются на предложение Доджсона, то он дает им код пневмопочты и кодовую фразу, которой должно быть помечено письмо, а также изящный серебряный медальон с выгравированным пером. Герои об этом не знают, но это знак ордена Альбатроса, такие медальоны выдают тем, кто оказал услугу ордену.

Интермедия: снова под землю

Если герои не разгадали загадку и не смогли определить, какая из крепостей им нужна, то им придется вернуться под землю. В доме, подвалом которого заканчивается выход из пещеры, они столкнутся с живущими там местными. Бродяги достаточно агрессивны, но с ними можно договориться или дать им немного денег, пять — десять солов будет вполне достаточно, чтобы отвязаться от неприятного общества.

В пещерах герои достаточно легко находят проход к площади. Поскольку сейчас детективы не измотаны приключениями в доме с призрака-

ми, они довольно быстро разбираются, что мозаика на площади является картой города, очень похожей на ту, что находится на площади Нового Рассвета без дополнительных проверок.

Сцена вторая: старая крепость

Крепость находится уже в пустошах, но не очень далеко от города. Чтобы добраться до нее, героям потребуется доехать до внешнего кольца по проспекту Ночи, пройти мимо грибных плантаций и гигантских теплиц, собранных из линз, фокусирующих скудный свет Лимба, после чего пройти еще около полутора часов по пустоши. Экспедиционный корпус рекомендует на таком отдалении от города использовать защитные маски и плотно прилегающую одежду. Полный комплект обойдется примерно в триста солов на человека, однако им можно пренебречь, серьезное воздействие ветра Лимба за пределами города начинают оказывать только через две-три недели.

Около города пустошь являет собой унылое зрелище: серая сухая почва с редкими вкраплениями чахлых растений. Однако безжизненность Лимба обманчива: на героев может напасть стая волков, которые уже встречаются в этой части пустошей.

В крепости безлюдно: до недавнего времени здесь работали специалисты из экспедиционного корпуса и университета, но работы прекратили несколько дней назад, не найдя в крепости ничего экстраординарного, а энтузиасты из археологического общества еще не успели сформировать команду для исследования этого объекта.

Крепость аналогична другим таким строениям, найденным недалеко от города, и представляет собой массивное одноэтажное здание с дозорной башней, поднимающейся на высоту двадцати метров. При раскопках полностью открыли верхний ярус башни и сделали мостки, по которым можно попасть внутрь, с другой стороны раскоп уходит вниз до крыши основного здания, но по какой-то причине археологи не стали освобождать от земли центральный вход.

Строители крепости были мастерами своего дела, даже сейчас, по прошествии многих столетий, стена башни выглядит единым монолитом, на котором лишь самый внимательный исследователь сможет разглядеть швы между камнями. Местами на стене можно заметить выбоины и подпалины, видимо, эта крепость в какой-то момент попала в осаду. Внутренняя лестница обвалилась в нескольких местах, однако археологи и стражники установили там леса.

Основное здание крепости состоит из пяти помещений: привратной комнаты, центрального зала, кухни, жилой комнаты и арсенала. В центральном зале сохранилась выцветшая мозаика на полу, в жилой комнате стоит два десятка каменных

лежаков, в арсенале можно увидеть вырубленные в стене стойки для оружия и вход в подвал, а на кухне — сложенный очаг. На стенах частично сохранилась каменная облицовка, кажется, что она должна была складываться в панно, но доподлинно это установить невозможно.

Герои спускаются в подвал. Большинство его помещений пусты и не слишком интересны для исследования, но в одном из них пол украшен мозаикой, изображающей те же пиктограммы, что были и на площади. Если герои встанут или положат камни на знаки солнца с луной, сердца, паутины, звездной ночи и ясеня, обнаружится, что внешне монолитный пол скрывал подъемный механизм. Пиктограммы плавно уйдут вглубь сантиметров на десять, а в полу образуется провал, в который вдут несколько ступеней, заканчивающихся винтовой лестницей.

Сцена третья: Путь Пилигрима

Открывшийся проход ведет к тайному хранилищу под крепостью. Это небольшое, но хорошо защищенное помещение, в котором во времена Первого Города держали особо ценные вещи. На пути к нему установлены ловушки и загадки. Чтобы их пройти, необходимо вспомнить подсказки, которые содержались в тексте про Путь Пилигрима. Таких текстов было четыре, по одному для хранилища в каждой из крепостей, они были нужны для того, чтобы утаить секреты Первого Города от чужаков. Остальные три текста утеряны со времен Войны Забвения, хотя возможно пещеры под Паутиной прячут и их.

Путь к истине начинается во тьме, три шага должен пройти пилигрим сквозь нее и только после этого осветить себе путь тернистый.

На винтовой лестнице, ведущей в подземелье, закреплены факелы через каждые четверть витка. Благодаря магии некоторые из этих факелов горят до сих пор — заклинания, наложенные на крепость, защитили от воздействия магического удара, которым закончилась Война Забвения. Три шага в данном случае — это метафора: третий факел от входа можно (и нужно!) вытащить из скобы (остальные сидят как влитые), это деактивирует ловушку. Если это не было сделано, то герой, идущий первым, активирует ее, и из стены выскакивают колья. Этот механизм плохо сохранился, поэтому сила и скорость удара невелики. При успешной проверке *ловкости* герой полностью избежит удара, иначе получит 2d4 урона. Колья уйдут обратно в стену только после того, как факел будет вынут из скобы.

Два стража, что живы, но не едят, не спят и не дышат, охраняют путь к корням дерева. Не поддадутся они ни уговорам сладкоязыкого советника, ни копью небесного стража, ни искусным рукам создавшего их ремесленника, но если пилигрим утолит их жажду [...] своей, то пропустят они его.

Спустившись по лестнице, герои оказываются в небольшом зале с одной дверью. Его пол выложен мозаикой, около лестницы на ней изображена цветущая зелень, а около двери — пустыня и высохшие колючки. Мозаика прекрасно сохранилась, хотя и выглядит тусклой из-за многовековой пыли. На границе орнаментов стоят две темнокожие фигуры в доспехах, каждая в полтора человеческих роста. Герой, получивший наилучший результат при проверке *внимания* первым увидит, что это не темная кожа, а прекрасно обработанное темное дерево. Каждая статуя держит копье, а перед изваяниями стоят постаменты с бронзовыми чашами.

Когда кто-нибудь пытается пройти мимо статуй, они начинают атаковать, выгоняя героя обратно на

площадку, украшенную мозаикой с зеленью. Чтобы продолжить путь, каждый из героев должен выдавить по капле крови в каждую из двух чаш. Когда в чашу попадает капля крови, статуя берет чашу и подносит к шлему, как будто пьет из нее.

В зале [советников|огней] ложь власти скрывает от пилигрима дорогу к [мудрости|силе|любви], но ясный взглядом и легкий духом увидит дорогу и пройдет по ней.

Зал советников обильно украшен фигурами демонов. На стенах можно увидеть барельефы и остатки фресок, на которых демоны торгуют, ведут переговоры или нашептывают что-то людям или ангелам. Пол, как и в предыдущем зале, выложен мозаикой, здесь она изображает огонь. Из этой комнаты ведут пять дверей, на каждой из которых изображен демон царственного вида. Они закрыты, но не заперты, за каждой из дверей магическая тьма, в четырех случаях из пяти тьма скрывает ловушки и только в одном — проход дальше. Правильной является вторая дверь слева, на которой изображен демон в костюме шута, а не царя.

За остальными находятся следующие ловушки:

Комната с лезвиями, вошедший получает 2d6 урона. Успешная проверка *внимания* со штрафом –2 и следующая за ней успешная проверка *ловкости* позволяют избежать урона.

Комната, вызывающая магический ужас. Вошедший в нее герой

должен совершить успешную проверку *характера*, при провале он проходит проверку по таблице *страха*.

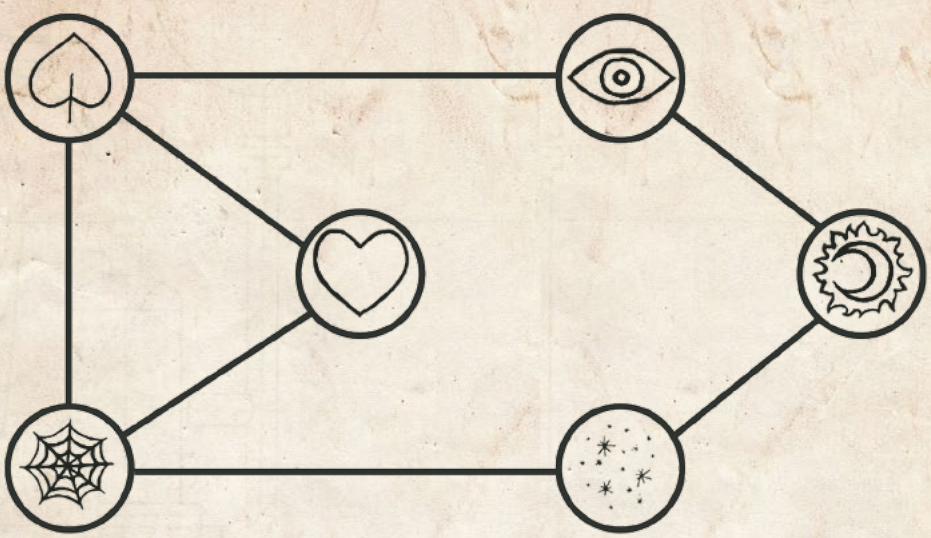
Комната иссушения — попавший в нее должен совершить успешную проверку *выносливости*, иначе получит два уровня усталости.

Комната с ямой — ее глубина составляет десять метров, таким образом, урон от падения составляет 3d6+3. Если у героев нет веревки, то упавшему придется ждать спасения.

В келье [стражей|льда] тяжесть служения мешает вознестись к [мудрости|силе|любви], но тот, чьи тело и память крепки, откроет дорогу и пройдет по ней.

Пройдя загадку с дверьми, герои попадают в большой зал, который заканчивается запертой дверью. Здесь в стенных нишах стоят статуи ангелов, некоторые статуи разрушены. В простенках между нишами закреплены факелы, часть из которых зажжена. В отличие от статуи на площади Первого Города, эти скульптуры не излучают никакого магического фона и сделаны из обычного мрамора, хотя и тонко обработанного. Выше по стене выбиты барельефы: изображенные на них ангелы сражаются с разнообразными чудовищами. Пол выложен мозаикой льдисто-голубого цвета, а над дверью в камне высечена огромная статуя ангела, держащего в руках чаши весов. В его груди находится большой гонг, чтобы открыть дверь надо ударить в него.

Это можно сделать двумя способами. Во-первых, можно притянуть



чашу весов, а потом поднять на ней человека, потянув за вторую. Для первого потребуется успешная проверка *силы*, для второго — проверка *силы* с подъемом. Во-вторых, можно вспомнить, что факелы уже фигурировали в загадке, соответственно, третий факел от входа с каждой стороны является рычагом, управляющим соответствующей рукой ангела.

В комнате [ремесленников|механизмов] свобода мешает выбрать дорогу к [мудрости|силе|любви], но когда вседержитель создаст солнце и луну, паук сплетет свою паутину, воин увидит цель, хитрец скроется в ночи, а влюбленные воссоединятся — останется лишь одна дорога и она будет истинной.

Пройдя через комнату со статуей ангела, герои попадают в помещение со множеством дверей. Часть из них открыта, но за ними клубится тьма, как и в «демоническом» зале. Стены между дверьми украшены росписями: в основном, здесь изображены ремесленники — мастера, кующие из металла, гранящие камни и собирающие сложные механизмы, в том числе статуи вроде тех, что встретились героям в начале подземелья. На полу мозаикой выложены изображения разных ремесленных инструментов и механизмов. В центре комнаты стоят пять статуй — демон в плаще и с кинжалом, ангел с луком, правитель в короне, обнявшиеся влюбленные и паук.

Правитель одет в пышные одежды, поэтому непонятно — человек это, ангел или демон, крылья могут быть скрыты под одеянием, а рога — под короной. При ближайшем рассмотрении оказывается, что статуи стоят на рельсах, которые объединены в один узор. Рельсы проходят через круги, в которых выложены уже знакомые героям пиктограммы — глаз, сердце, паутина, звездная ночь,

солнце с луной и лист ясеня. Статуи стоят так, что героям виден только круг с паутиной.

При перемещении статуи из одного круга в другой некоторые двери открываются, а некоторые — закрываются, пока статуи не поставлены в правильном порядке открытых дверей всегда больше одной, при этом дверь с выходом остается закрытой. Чтобы решить загадку, надо поставить демона на круг со звездами, ангела — на круг с глазом, влюбленных на круг с сердцем, правителя на круг с солнцем и луной, а паука на круг с паутиной. Есть и другой способ пройти эту комнату. При успешной проверке *внимания* герои могут заметить в мозаике приводящие элементы механизма, а при успешной проверке *ремонта* — понять принцип работы и активировать все его части, не расставляя статуи по местам. Так или иначе, когда механизм сработает, открытой останется только одна дверь, ведущая к последней загадке.

Если кто-то из героев попробует пройти в другую дверь, возьмите для него случайную ловушку из зала советников.

Три сестры хранят источник, и взгляд младшей из них опаляющ, и взгляд старшей из них леденящ, и взгляд средней из них уничтожающ. Но когда сгорят остальные деревья и останется у пилигрима лишь путь к тому дереву, под которым бьет источник [мудрости|силе|любви], тогда скроют сестры свой взгляд и позволят пилигриму пройти.

Из последней комнаты вниз ведет лестница, вокруг которой стоят три статуи: плакальщица, держащая в руках шар из черного оникса, женщина с собранными волосами, держащая шар из темно-синего авантюрина, похожего на звездное небо, и юная девушка с распущенными волосами и шаром из молочного опала. При успешной проверке *общего знания* герои могут вспомнить, что точно такие же статуи украшали старую башню университета, пострадавшую при Затмении. Статуи сохранились и поныне, но их сложно разглядеть из-за конструкций вокзала, выстроенного вокруг башни с порталом. На стенах этой комнаты установлено множество светильников, ни один из которых не горит, за каждым светильником на стене выложена та или иная пиктограмма.

Все три статуи «смотрят» на лестницу, каждая статуя наносит 2d6 пунктов магического урона любому, кто попробует пройти по лестнице (то есть, пока активны все три статуи, суммарный урон составляет 6d6). Броня от него не защищает. Пройти мимо статуй можно тремя способами. Во-первых, можно зажечь светильники, которые соответствуют остальным трем деревьям, присутствовавшим на площади (дуб, клен и каштан). Каждый зажженный светильник деактивирует одну из статуй: у плакальщицы опускается часть капюшона на лицо, у женщины обод со лба спускается на глаза, у девушки из-под волос выезжает повязка слепца. Во-вторых, при прохождении проверки *ремонта*

с подъемом, механик может понять, как активировать механизмы статуй, не решая загадку. Наконец, в-третьих, можно попробовать закрыть глаза статуй подручными материалами, это потребует успешной проверки *ремонта*, но такая импровизированная защита продержится не больше, чем полминуты. Так или иначе, героям открывается проход в святая святых крепости — ее тайное хранилище.

Сцена четвертая: лед и пламень

Хранилище представляет собой комнату площадью примерно восемьдесят квадратных метров, в нем находятся несколько рассохшихся деревянных сундуков и каменные полки, на которых лежат свитки из выделанной кожи и чего-то похожего на папирус. В одном из сундуков находится что-то, излучающее не очень сильное грязно-серое сияние. При ближайшем рассмотрении это оказывается одно крупное перо, длиной около сорока сантиметров. Техномаг при применении силы *увидеть сверхъестественное*, может понять, что это сияние аналогично тому, что он видел в особняке Грегсона и на подземной площади, однако там энергетический рисунок был гораздо более гармоничным. Оперируя знакомыми терминами, он мог бы предположить, что перо

попытался обработать крайне неумелый магомеханик.

Большую часть записей невозможно прочитать; может быть, специалисты из университета и смогли бы их восстановить, но и это вряд ли. Однако на одной из полок находится несколько свитков, вполне пригодных к прочтению. Они написаны на том же языке, что и надпись на площади и так же, несмотря на неизвестный алфавит, герои могут понять общий смысл написанного. Судя по всему, это фрагменты какого-то журнала.

1018 год эпохи Исхода, 14 день весны. Нам удалось закрепиться в Башне Ясеня. Вчера мы столкнулись с отрядом воинов из Двора Тени. К счастью, с ними почти не было магов, поэтому мы смогли одержать победу без потерь.

1018 год эпохи Исхода, 25 день весны. Способ попасть в хранилище Башни Ясеня описан в Пути Пилигрима. Свана вспомнила его целиком. Удивительно, но механизмы, созданные кастой ремесленников, работают до сих пор, несмотря на то, что их создатели исчезли больше тысячи лет назад. Магические ловушки, поставленные советниками, также никуда не делись.

1018 год эпохи Исхода, 42 день весны. Отряд Маргейра совершил вылазку в Первый Город, в кварталах ремесленников им удалось найти старые записи, похоже, относящиеся еще к временам до Исхода. Маргейр и Свана уверены, что найденный ими фрагмент текста должен пролить свет на события Исхода, они считают, что это кусок пророчества, которое тогда было приведено в действие. Я скопирую этот текст, поскольку папирус, на котором он записан, буквально рассыпается в руках.

«Девять ключей создал Вседержитель. Один отдал советникам своим, чтобы те открыли врата [Залов|Дворцов] Его для вопрошающих. Три отдал стражам своим, чтобы открыли они [Храм|Крепость] Его для страждущих. Четыре отдал мастерам своим, чтобы открыли они врата Города Его для путников. Девятый же ключ оставил Он себе, дабы никто не открыл [ларец|тюрьму], в котором запер Он [горести|беды] мира. Но тот, кому доверял Он больше всех, украл девятый ключ, и отпер [ларец|тюрьму], и выпустил [горести|беды]. И заполнили горести [Залы|Дворцы] Его, и советники Его заперли [Залы|Дворцы], со всей мудростью хранящейся в них, и ушли на юг, и спалило их там пламя. И заполнили горести [Храм|Крепость] Его, и стражи Его заперли [Храм|Крепость], со всеми сокровищами, хранящимися в нем, и ушли на север, и поглотили их там льды. И заполнили [горести|беды] Город Его, и мастера Его, оставшись без совета и [опеки|защиты], заперли навечно Врата Города его, со всеми [горестями|бедами], и рассеялись по миру».

1018 год эпохи Исхода, 18 день лета. Прибыл гонец от генерала Суорвей-

на, мы отступаем, покидаем Первый Город, нашу утерянную и вновь обретенную родину. Кажется наши командиры решили, что если мы не можем отвоевать Первый Город, то и предателям он достаться не должен. Отряд Маргейра так и не вернулся с очередной вылазки. Видимо, мы уходим без них и оплачем их позже.

Вскоре герои слышат шаги на лестнице и понимают, что они не одни. В хранилище входит Хашет Нум, его сопровождают два демона и два человека. Хашет Нум выглядит крайне довольным, вне зависимости от того, согласились герои на него работать в первой сцене или нет. Он уверен, что полностью контролирует ситуацию, и поэтому расслаблен. Если герои не проявляют агрессии, то он может рассказать, что именно здесь, в Лимбе, находилась родина демонов, которую они были вынуждены покинуть когда-то из-за большой войны, однако он не упоминает про ангелов и о том, что война на самом деле была гражданской.

Хашет Нум: *Чудесно, я был абсолютно прав, когда обратил на вас внимание. Вы смогли сделать то, что вашему экспедиционному корпусу не удается уже много лет. Это, конечно, лишь осколки былого величия, но найденное здесь будет крайне интересно нашим Лордам. Возможно, благодаря этой находке я смогу занять место посла. Если вы до сих пор не поняли, то вы узрели осколок нашей былой родины. К сожалению, из-за войны и изгнания мы потеряли многое и не способны создавать такие чудесные вещи, но я верю, что все можно вернуть.*

Помощники Хашет Нума начинают осматривать хранилище. Один из демонов продолжает наблюдать за героями, сам Хашет Нум поддерживает светскую беседу. Примерно через двадцать минут до хранилища добирается отряд экспедиционного корпуса под командованием Роланда Эйрхарта. Даже если герои решили ничего им не сообщать, Доджсон все-таки поделился своими подозрениями, и корпус установил слежку за героями и Хашет Нумом. Кроме Эйрхарта в состав отряда входят два техномага, стрелок и один боец ближнего боя. Они не настроены на разговоры, и в одного из людей Хашет Нума, который в этот момент находится ближе к двери, из проема прилетая ледяная техномагическая стрела. Герои могут поддержать любую из сторон или дождаться, кто останется победителем.

Эпилог

Результат приключения зависит от того, кого поддержали герои в последней сцене. Если они приняли сторону демонов, то получают десять тысяч солов от Хашет Нума, а через несколько дней курьер приносит им посылку, в ней находится прекрасный рубин, источающий магическое тепло, а также письмо с благодарностью,

написанное готическим шрифтом красными чернилами. Найденное в хранилище не даст демонам серьезной сиюминутной выгоды, но баланс сил сместится в их сторону.

Хашет Нум: *Я очень рад, что вы выбрали правильную сторону. То, что мы сегодня здесь нашли, поможет нашему развитию, а что выгодно нам, то выгодно и нашим торговым партнерам, то есть вашему городу. Я уверен, что в Железном посольстве найдется работа для специалистов такого уровня, поэтому надеюсь на продолжение нашего с вами сотрудничества.*

Если же герои решили помочь экспедиционному корпусу, то они получат восемь тысяч солов и медальоны с пером, позволяющие рассчитывать на помощь экспедиционного корпуса. Также через несколько дней к ним в контору постучит курьер и вручит посылку, в которой находится прекрасное колье с изумрудами, изготовленное в XVIII веке. Это подарок от канцлера, который внимательно следит за происходящим в городе и рад тому, что демоны получили ощутимый щелчок по носу, но герои никак не могут определить от кого этот подарок, их подозрение может вызвать только сургучная печать с изображением паутины. Это не официальная печать, поэтому что-то утверждать наверняка герои не могут. При этом развитии событий расклад сил в городе немного сместится в сторону ордена Альбатроса и Братства Шести Ключей, но также не критично. Демоны из Железного посольства считают, что мстить исполнителям – дурной тон, поэтому прямой угрозы героям из-за произошедшего нет, однако при дальнейших конфликтах интересов их уже будут воспринимать всерьез.

Роланд Эйрхарт: *Фуф, успели вовремя. Очень хорошо, что все эти знания не попадут в руки демонов. Эти ублюдки из Железного посольства и так имеют слишком большое влияние на городскую политику. Хорошо, что Доджсон работает со всеми, но интересы человечества все же ставит выше, чем интересы своего бизнеса. Экспедиционный корпус этого не забудет, как и вашей помощи.*

Персонажи ведущего

Житель трущоб

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d4, *характер* d4, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *драка* d6, *метание* d4

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5

Снаряжение: дубинка (урон сила + d4) или нож (урон сила + d4)

Волк пустошей

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d4 (Ж), *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d8

Навыки: *внимание* d6, *драка* d8, *запугивание* d8

Шаг: 10; **защита:** 6; **стойкость:** 6

Черты:

○ *Быстроногий:* d10 вместо d6 во время бега.

○ *Зубы: сила*+d6

○ *Вцепиться в горло:* волки инстинктивно пытаются вцепиться в самые уязвимые области тела своих противников. В случае подъема при атаке волк поражает наименее защищенную область тела врага.

○ *Защита от сверхъестественного*

Боец экспедиционного корпуса

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d8

Навыки: *внимание* d8, *выживание* d6, *выслеживание* d6, *драка* d10, *лечение* d4, *стрельба* d8

Черты: *бдительность, боевая закалка*

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6

Снаряжение: палаш из красной стали (урон *сила*+d6+2, ББ2), духовой пистолет «Бриз» (дальность 7/10/20, урон 2d4+2, РЖ 1В, 2В, надежность 2, обойма 30, бесшумный)

Стрелок экспедиционного корпуса

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d6, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *внимание* d8, *выживание* d6, *выслеживание* d6, *драка* d6, *ремонт* d4, *стрельба* d10

Черты: *бдительность, охотник на тигров*

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5

Снаряжение: нож из красной стали (урон *сила*+d4+2, ББ1), духовая винтовка «Памперо» (дальность 24/48/96, урон 2d8+2, надежность 2, обойма 22, бесшумный, ББ2)

Техномаг экспедиционного корпуса

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d10, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *внимание* d6, *выживание* d6, *драка* d6, *знание (механика)* d6, *ремонт* d8, *стрельба* d8, *техномагия* d10

Черты: *мистический дар (техномагия), резонаторный контур*

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5

Снаряжение: нож из красной стали (урон *сила*+d4+2, ББ1), комплект техномага 3 уровня

Силы: *стрела, поток, волна, защита от окружающей среды, оглушение, паучьи лапы, рассеивание, ночное зрение*

Активные силы (на момент столкновения): *стрела, поток, оглушение, рассеивание, волна*

Роланд Эйрхарт

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d10, *характер* d8, *сила* d8, *выносливость* d10

Навыки: *внимание* d10, *выживание* d8, *выслеживание* d8, драка d8, *стрельба* d10, *убеждение* d8

Черты: *амбидекстр, атака с двух рук, боевая закалка, командный голос*

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5

Снаряжение: палаш из красной стали (урон *сила*+d6+2, ББ2), духовой пистолет «Сирокко» (дальность 10/20/40, урон 2d6+2, РЖ 1В, 2В, надежность 1, обойма 25, бесшумный, ББ1)

Демон Хашет Нума

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6

Навыки: *внимание* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *знание (бюрократия)* d6, *знание (оккультизм)* d8, *колдовство* d10, *убеждение* d6

Черты: *аристократ, демоническая маска, мистический дар (демон), уязвимость*

Шаг: 6; **защита:** 5, **стойкость:** 3 **харизма:** +2

Силы: *ослепление, оглушение, смятение, стрела*

Бандит Хашет Нума

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d8

Навыки: *внимание* d6, *драка* d8, *запугивание* d6, *маскировка* d6, *стрельба* d8, *уличное чутье* d8

Черты: *боевая закалка, бугай*

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость**: 7

Снаряжение: нож (урон *сила* + d4), духовой пистолет «Брауни» (дальность 7/10/20, урон 2d4+2, РЖ 1В, 2В, надежность 3, обойма 30, бесшумный, ББ1)

Хашет Нум

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d12, *характер* d10, сила d8, *выносливость* d6

Навыки: *внимание* d6, *драка* d6, *запугивание* d6, *знание (бюрократия)* d6, *знание (оккультизм)* d8, *колдовство* d10, *убеждение* d6

Черты: *аристократ, демоническая маска, мистический дар (демон), уязвимость*

Шаг: 6; **защита:** 5, **стойкость:** 3; харизма: +2

Силы: *ослепление, оглушение, смятение, стрела*

Советы ведущему

«Путь Пилигрима» — это криптоприключение в духе книг Дэна Брауна и фильмов об Индиане Джонсе. Наиболее важными составляющими этого приключения являются загадки в подземелье и зашифрованные подсказки о том, как их проходить. Для того чтобы это приключение полноценно раскрылось, поощряйте игроков решать их при помощи логики и наблюдательности, используя проверки навыков только если игроки не могут разгадать загадки сами. Для загадки с двигающимися статуями в Зале Ремесленников распечатайте или перерисуйте поле и фишки, расставьте их в правильном порядке, а потом перемешайте, двигая по линиям, и дайте игрокам решить головоломку, передвигая фишки, чтобы не путаться в заявках о том, какую статую они куда перемещают.

Если игроки не разгадали первую загадку на площади, не рассказали о

своей находке демону и не продолжили расследование самостоятельно, то вы можете ввести дополнение к первой сцене, когда к игрокам придут представители экспедиционного корпуса, заинтересованные отчетом Доджсона, и также предложат заказ. Также можете отправить с героями подручного Хашет Нума или техномага из экспедиционного корпуса (в зависимости от того, на чей заказ согласились герои), который поможет в трактовке текста загадки.

Город Парового Солнца

Авторы: Глеб “Crazy Sage” Игумнов, Виталий “Барахир” Симонов
Обложка: Евгений Харук.
“Прибытие поезда”, “Дело о пропавшем завещании”, “Дело о таинственном механизме”: Ольга Волкова.
Иллюстраторы: Евгений Харук, Александр Плеханов, Илья Шальков, Игорь Савченко, Дмитрий Алексеев, Мария Куравцова, Ирина Винник, Alai, Евгения Семиненко.
Логотип: Алексей Рябцев.
Оформление: Александр Грефенштейн.
Редактура: Вера Морозова.
Вычитка: Ольга Константинова, Елена Воронина, Иван Ханов.
Вёрстка: Андрей Якубовский.
Ведение проекта (издание): Алексей Черняк.

Благодарности: Екатерина Куклина (Тэй), Михаил “Кромвель” Попов, Kein, Mafej, Ольга Константинова (Леголаська), Андрей Воробьёв, Дион, Мария Диденко (Редфайер), Сергей Razy Китаев, Вячеслав Щукин, Вячеслав Кустов, Александр Семыкин, Максим Сапин, Александр Махнёв, Дмитрий Лоевский, Павел Лисицкий, Антон Куфко, Александр Иванов, Илья Карпов, Dark Flud, Даниил Алпашкин, Артемий Ермилов, Пётр Тюленев, Николай Демиденко и все участники плэйтестов.

Версия от 02-03-2017. Формат 70×100 / 16 (165×235 мм).
Гарнитура PT Serif.

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.

Дополнительные и раздаточные материалы
вы можете найти на сайте издателя.